"tant qu'il y aura des héros..."

MACH 3





AMSTAR est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédactrice en chef
Catherine VIARD
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Rewriter
Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette – Illustrations
Jean-Luc AULNETTE – Patrick LOPEZ
Secrétariat – Abonnement
Catherine FAUREZ
Relations extérieures promotion
Sylvio FAUREZ

Administration – Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
CCP Rennes 794 17V
Tél. 99 52 98 11 +
Télex SORMHZ 741 042 F
Serveur 3615 + MHZ

Vente au Réseau-Ressort
BEP La Haie de Pan – 35170 BRUZ
Tél. 99 57 87 96
Terminal E83
Chef des ventes
Christian CHOUARD

Publicité
IZARD CREATION, 15 rue St-Melaine
35000 RENNES Tél. 99 38 95 33

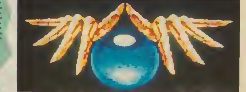
Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes du groupe, ainsi qu'aux organismes liés contractuellement pour le routage. Les informations peuvent faire l'objet d'un droit d'accès et de rectification dans le cadre légal.

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient, pour une grande part, du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être imités, contrefaits, copiés par quelque procédé que ce soit, même partiellement sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné. Les opinions exprimées n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs. Les éventuels montages présentés ne peuvent être réalisés que dans un but privé ou scientifique mais non commercial. Ces réserves s'appliquent également aux logiciels publiés dans la revue.

AMSTRAD est une marque déposée
AMSTAR est une revue mensuelle totalement indépendante d'AMSTRAD GB et d'AMSTRAD FRANCE

BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

Nom du logiciel	Editeur	PRIX (à titre indicatif)	
		Cassette	Disquette
4 ACES	Digital Integration	–	–
BEDLAM	Go !	95,00	145,00
BILLY 2	Loriciels	140,00	198,00
BUBBLE GHOST	Ere Informatique	140,00	180,00
CARRE D'AS	Coktel Vision	–	195,00
CLASSIQUES N° 1	Titus	–	–
CLASSIQUES N° 2	Titus	–	–
DIZZY DICE	Players	26,00	–
DRILLER	Incentive Software	–	–
EXIT	Ubi Soft	145,00	195,00
EYE	Endurance Games	119,00	179,00
HAN D'ISLANDE	Loriciels	–	220,00
L'ANNEAU DE ZENGARA	Ubi Soft	145,00	190,00
LA MARQUE JAUNE	Cobra Soft	250,00	250,00
LES HITS N° 8	Loriciels	160,00	198,00
MALLETTE N° 1	FIL	195,00	245,00
MALLETTE N° 2	FIL	195,00	245,00
OLLI AND LISSA	Firebird	26,00	–
PROFESSION DETECTIVE	Ubi Soft	–	230,00
RAMPAGE	Activision	–	–
RIDING THE RAPIDS	Players	26,00	–
SELECTION OR	Loriciels	99,00	149,00
THE ELITE COLLECTION	Hit Pak	–	–
WESTERN GAMES	Magic Bytes/Infogames	120,00	190,00



Photocomposition SORACOM – Photogravure BRETAGNE PHOTOGRAVURE 35170 BRUZ
Impression LA HAYE MUREAUX – Distribution NMPP – Dépôt légal à parution


PLATOON
La premiere victime de la guerre c'est l'innocence.
SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD
SPECTRUM
COMMODORE AMSTRAD
ocean

TITUS S'AGRANDIT

Toute l'équipe de Titus nous communique son desir de créer 10 postes de programmeurs. Alors, si vous avez entre 18 et 25 ans et si vous voulez tenter votre chance, envoyez un curriculum vitae et une lettre manuscrite à :
TITUS
163 avenue des Arts
93370 MONTFERMEIL

SEJOURS ETE 88

Chaque année l'ANSTJ organise des séjours d'été à domination scientifique pour les jeunes de 10 à 18 ans. L'aspect scientifique abordé touche au domaine de l'Astronomie, des fusees, de la micro-informatique et de l'environnement. Le tout est accompagné d'activités sportives : tir à l'arc, voile, equitation, randonnées. L'équipe d'animation est constituée en moyenne d'un animateur specialisé pour 5 jeunes.
Les Centres accueillent au maximum 40 jeunes.

L'ANSTJ : Association Nationale Sciences Techniques Jeunesse - Relais de la Découverte.
ANSTJ : 17 rue Gambetta - 91130 Ris Orangis. Tél (1) 69 06 76.03

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tel (1) 42 99 17 85
— BUG BYTE, LONDON, tél 01 439 0666
— BRITISH TELECOM, LONDON, tel. 01.379.6755
— CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
— CHIP, 75011 PARIS, tél (1) 43 57 26 03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE tel 85 93.20 01
— COCONUT, 75011 PARIS, tél (1) 43 55 63 00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél (1) 46 04 70 85
— D3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél (1) 47 47 16 00
— OUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291 257 80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 IVRY SUR SEINE, tél (1) 45 21 01 49
— EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42 04.57.30
— FIL, 93175 BAGNOLET, tel (1) 48 97 44 44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— GREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELD, tél (0742) 753 423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tel 99 08.90.88
— IGL, 35000 RENNES, tél 99 79 03 60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-OE-GRASSE, tél 93 42 57 12
— INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tel 78 03.18.46
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tel (1) 48 91 00 44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél (1) 44 59 72 76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél (1) 47 52 18 18
— MICROIDS, 92500 RUEIL MALMAISON,
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-OE-GRASSE, tél 93 42 57 12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEDEX, tél (1) 48 91 00 44
— MIRRORSOFT, LONOON, tél 01 377 48 37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-OE-GRASSE, tél 93 42 57 12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43 28 22 06
— PSS, COVENTRY, tél (0203) 667 556
— SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél 76 47 32.51
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél (1) 45 09 21 40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél 43 39 23 21
— US GOLO, 06740 CHATEAUNEUF-OE-GRASSE, tél. 93 42.57.12

PARTICIPEZ A AMSTAR !

Remplissez soigneusement ce coupon et joignez-le à votre programme. Envoyez le tout à :

AMSTAR
La Haie de Pan
35170 BRUZ

Le programmeur :
Nom : ______ Prénom : ______ Age : ______

Adresse complète ______

Le programme :
Nom : ______

Taille : ______ Périphériques utilisés : ______

Support : ☐ CASSETTE ☐ DISQUETTE

Compatibilité (testée) avec ☐ 464 ☐ 664 ☐ 6128

Attestation sur l'honneur

Je soussigné, ______ *, déclare être l'auteur du programme ci-joint et ne l'avoir jamais proposé à une autre revue*

Le / / à :

Signature :

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

LOGICIELS : C'EST

TITRES POUR AMSTRAD CPC

CASSETTES

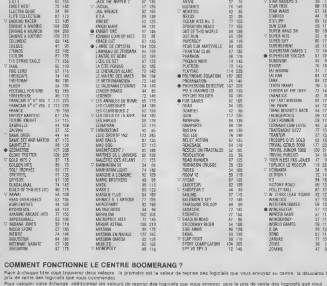
20000 AVANT J -C	52	105
3D GRAND PRIX	32	65
4 SMASH HITS	44	89
5 STAR GAMES No 3	47	95
6 PACK VOL 2	64	89
● 7 MERCENAIRES	54	100
720 DEGRES	47	95
ACE	32	75
▽ ACROJET	27	55
ACTIVATOR	24	45
ALBUM DIGITAL	54	109
ALBUM EPYX	54	109
ALBUM LIVE AMMO	62	125
ALBUM UBI	84	100
▽ ALIEN 2	15	35
▽ ALIEN HIGWAY	15	35
ALIEN US	39	179
ALT WORLD GAMES	47	95
▽ AMERICA S CUP	19	35
AMSTRAD ACADEMY	44	89
ANDY CAPP	47	95
▽ ANNALS DE ROME	42	85
ANTIRIAD	23	40
▽ ARKANOID	27	55
▽ ARMY MOVE	24	49
ATF	47	95
AU REVOIR MONTHY	35	75
AVENGER	22	45
BACTERIK DREAMS	62	125
BALLE DE MATCH	24	49
▽ BALOON CHALLENGE	32	65
BARBARIAN	37	75
BASILE DÉTECTIVE	44	89
BASKET MASTER	44	89
BIG 4 VOL 2	49	99
BIRDIE	67	135
▽ BIVOUAC	52	105
BLACK MAGIC	47	95
BLAGGER	15	35
BLOOD VALLEY	44	89
BOBSLEIGH	47	95
BOULDERDASH CONST	47	95
▽ BOUNDER	27	55
BRAVE STAR	47	95
BREAKTHRU	29	45
BUBBLE BOBBLE	44	89
BUBBLER	47	99
BUGGY BOY	44	89
CALIFORNIA GAMES	47	95
CAMELOT WARRIORS	47	95
▽ CANADAIR	39	99
CAPTAIN AMERICA	47	95
CATCH 23	52	105
CAULDRON 2	24	49
CENTURION	47	95
CESNA OVER MOSCOU	64	129
CHALENGE GOBOTS	32	65
CHARLY DIAMS	64	129
CHIFFRES ET LETTRES	89	179
▽ COBRA (loncial)	42	85
COMBAT SCHOOL	42	89
COMPUTER HITS 10 No	47	95
CONFLIT	52	105
▽ CONFUZION	15	35
CONVOY RAIDER	29	59
COSA NOSTRA	44	89
▽ CRAZY CARS	57	115
CREPUSCULE DU NAJA	57	115
DAMES SCANER	62	125
▽ DANDY	15	30
DANGER STREAT	62	129
DEATHGATE	47	95
DEATHVILLE	32	65
▽ DEATHWISH	37	75
DEFLEKTOR	44	89
DESPOTICK DESIGN	62	129
DEVIL S CROWN	15	30
DOG FIGHT	49	99
DRAGON S LAIR	22	45
DRILLER	89	1190
DYNAMITE DAN	34	79
EAGLE NEST	34	79
ELITE COLLECTION	67	135
ENDURO RACER	29	59
ENIGME A OXFORD	79	150
EREBUS	34	100
▽ EXOLON	37	75
F15 STRIKE EAGLE	42	85
FIRE LORD	29	59
FIRESCAPE	49	99
FIRESTRAP	47	95
FLASH	39	79
FLIGHT PAT 737	15	30
FOOTBALL FORTUNE	82	185
FORTERESSE	64	129
● FRANÇAIS SOM	72	145
FRANKENSTEIN	47	95
FREDDY HARDEST	47	95
▽ FUTURE KNIGHT	15	30
GABRIELLE	67	135
GAME OVER	44	89
GAME SET AND MATCH	62	125
GAUNTLET No 2	47	95
GOLF TROPHEE	52	115
▽ GOLIATH	19	39
GREYFEEL	42	85
GRYSOR	42	95
GUADALCANAL	47	95
▽ HACKER 2	24	49
HANSE	74	149
▽ HEAD OVER HEELS	24	49
HIGHWAY ENCOUNTER	24	49
▽ HIJACK	19	39
▽ HIT PACK 2	27	55
HOW TO BE A BASTARD	47	95
HOWARD THE DUCK	44	89
▽ HYDROFOOL	32	65
IMAGINE ARCADE HITS	54	109
IMPOSSIBLE MISSION	34	69
▽ INDIANA JONES	42	95
INDOR SPORT	47	95
INERTIE	44	89
INTERNATIONAL KARATE	47	99
INVITATION	47	95
IZNOGOUD	89	179
JACK THE NIPPER 2	47	95
▽ JACKAL	42	85
K Y A	32	65
KAT TRAP	27	39
KILLED UNTIL DEAD	47	95
KINEKIT	44	89
KNIGHT MARE	47	99
KRACK OUT	44	89
● L ANGE DE CRYSTAL	67	139
L ŒIL DE SET	67	135
LE GESTE D ARTILLAC	67	135
▽ LE NECROMANCIEN	42	85
▽ LE TALISMAN D OSIRIS	54	109
LEADER BOARD	82	99
LES CLASSIQUES	69	139
LES CLASSIQUES 2	64	129
▽ LES DIEUX DE LA MER	54	109
LES RIPOUX	54	109
LEVIATHAN	39	79
▽ LIGHT FORCE	24	49
LIVINGSTONE	44	89
MAD BALLS	42	85
MAD DOG	69	139
▽ MAGMAX	24	49
MAGNIFICIENT 7	47	99
MAITRES DE L UNIVERS	57	99
MALEFICE ATLANTES	67	135
▽ MANHATHAN 95	37	75
▽ MANHATAN LIBNT	57	115
MANIC MINER	15	30
MARCHE A L OMBRE	72	145
MARIO BROTHERS	32	65
MARTIANOIDS	27	55
MASK	44	89
MASK 2	47	95
MASTER OF THE LAMPS	22	45
MATCH DAY 2	42	95
● MATH C M	87	175
MENACE SUR L ARTIQUE	62	125
▽ MERCENAIRE	24	49
MERCENARY	27	55
METROCROSS	39	79
MICROPPOL HITS	47	95
MISSION	64	129
▽ MISSION 2	15	35
MISSION EN RAFALE	89	199
MUTANTS	37	75
NEMESIS	37	75
NEMESIS T WARLOCK	44	89
▽ NOW GAMES 4	29	59
OCEAN HITS No 2	34	106
● ORTHOCRACK	82	185
OUT RUN	47	95
PAPERBOY	37	75
PHANTOM CLUB	44	89
PHARAON	64	129
PHŒNIX NOIR	58	115
PLATOON	44	89
PRODIGY	29	59
PROFANATION	59	119
PSI 5 TRADING CO	47	95
PSYCHO SOLDIER	47	95
● PUB GAMES	42	85
QUAD	67	135
QUARTET	27	55
QUESTOR	42	95
RAID	24	49
RAMPAGE	47	95
RAMPARTS	47	95
RASTAN	47	95
RED LED	49	99
▽ RED SCORPION	42	85
RELIEF ACTION	52	105
RENEGADE	42	85
RÉVOLUTION	27	55
▽ ROAD RUNNER	28	55
▽ ROBBBOT	23	45
ROCKET BALL	37	75
▽ RYGAR	47	95
SAMOURAI TRILOGY	44	89
SARACEN	44	89
SCALEXTRIC	29	59
SCOOBYDOO	24	49
SECRET DU TOMBEAU	37	79
SENTINEL	42	85
SHAOLIN ROAD	42	95
▽ SNOCKWAY RIDER	29	59
SHORT CIRCUIT	15	35
SIDE ARMS	47	95
SLAP FIGHT	44	89
SOLD A MILLION 3	22	45
SPORT COMPILATION	74	149
SPY VS SPY 3	49	99
STAR GLIDER	32	65
▽ STAR RAIDERS 2	29	59
STAR TREK	44	89
STAR WARS	47	95
STARFOX	89	89
▽ STARION	15	30
STARQUAKE	47	105
STIFLIPP	47	95
STREAT HAWK	19	39
SUN STAR	47	95
SUPER HANG ON	47	95
SUPERSKI	67	135
SUPERSPRINT	39	79
● SUPERSTAR SOCCER	47	95
SUPERSTRS GAMES 2	42	85
SURVIVOR	49	99
TAI PAN	34	69
TENSION	54	109
TERROR OF THE DEEP	44	89
THANATOS	37	75
THE LAST MISSION	62	125
THING BOUNCES BACK.	44	89
THINK	27	55
▽ THOMAHAWK	32	65
▽ THUNDERCATS	42	85
TOAD RUNNER	15	35
TOP GUN	19	39
TOUR DE FORCE	47	95
TRAITEMENT BZZZ	62	125
TRANTOR	47	95
TRESORS D US GOLD	54	109
TRIO HIT PACK 3	42	85
● TRIVIAL GENUS 8000	107	215
TRIVIAL JUNIOR 8000	84	169
TRON FIRE	44	85
▽ TUER N EST PAS JOUER	44	89
TURLOGH LE RODEUR	54	109
ULTRON 1	57	115
VICTORY ROAD	47	95
▽ VIRGIN ATLANTIC	32	69
VOLEY BALL	52	105
▽ W CLASS LEAD BOARD	29	59
WARLOCK	47	95
WARLORD	44	89
WERNER	24	59
WESTERN GAMES	47	95
▽ WIZBALL	34	69
WONDERBOY	47	95
X-OR	49	99
▽ XARQ	19	39
▽ XENO	24	49
ZOMBIE	59	119
ZYNAPS	42	85

DISQUETTES

20000 AVANT J -C	74	149
4 SMASH HITS	77	149
▽ 6 PACK VOL 2	62	125
● 7 MERCENAIRES	72	145
▽ 720 DEGRES	64	129
▽ ACE	32	65
ALBUM DIGITAL	77	155
ALBUM EPIX	87	175
ALBUM LIVE AMMO	74	149
ALBUM UBI	102	205
ALIEN HIGWAY	57	115
ALIEN US	59	119
ALT WORLD GAMES	69	139
ANDY CAPP	69	139
ARMY MOVE	52	105
ASTÉRIX CHEZ HARAZ	54	109
ATF	69	139
ATHLETE	44	89
AU REVOIR MONTHY	75	115
AVENGER	54	109
BACTERIK DREAMS	77	155
▽ BALL BREAKER	47	95
BALOON CHALENGE	72	145
BARBARIAN	57	115
BASILE DÉTECTIVE	67	135
▽ BASKET BALL	52	105
BASKET MASTER	69	139
BIG 4	52	105
BIG 4 VOL 2	69	139
BIG BAND	77	155
BIRDIE	84	169
▽ BIVOUAC	84	169
BLACK MAGIC	74	149
BLOOD VALLEY	67	135
BLUE WAR	79	159
BLUEBERRY	54	109
BOBSLEIGH	69	139
BOULDERDASH KIT	69	139
BOUNDER	39	79
BRAVE STAR	69	139
BUBBLE BOBBLE	69	139
▽ BUGGY BOY	64	129
CALIFORNIA GAMES	69	139
CAPTAIN AMERICA	69	139
CARRE D AS	92	185
▽ CATCH 23	42	85
CENTURION	69	139
CESNA OVER MOSCOU	62	125
CHALENGE GOBOTS	72	145
CHARLY DIAMS	89	179
CHIFFRES ET LETTRES	127	254
CHOSE DE GROTEMB	77	155
CLASH	92	185
COBRA (loncial)	89	179
COMBAT SCHOOL	77	155
COMPENDIUM	69	139
COMPUTER HITS 10 VOL	72	145
CONFLIT	67	135
CONVOY RAIDER	54	109
COSA NOSTRA	62	125
▽ CRAZY CARS	74	149
CRÉPUSCULE DU NAJA	72	145
▽ CRYSTAL BLEU	47	95
CRYSTAL CASTLES	47	95
DAKAR MOTO	54	109
DAMES SCANER	77	155
DAN DARE	44	89
DANDY	44	89
▽ DANGER STEAT	67	135
DEACTIVATOR	67	135
▽ DEATH OR GLORY	77	155
▽ DEATWISH	54	109
DEEP STRIKE	67	135
DEFLEKTOR	67	135
▽ DESPOTIK DESIGN	79	159
● DIDACTIC ENGLISH BTS	114	229
● DIDACTIC ENGLISH COL	114	229
● DIDACTIC ENGLISH LYC	114	229
DOG FIGHT	72	145
DONKEY KONG	62	125
DRILLER	69	139
DWARF	74	149

BOOMERANG !

NOUVEAUTES SIGNALEES PAR ●
PRIX EN BAISSE SIGNALES PAR ▽



EXIT	82	165
EAGLE NEST	72	145
ELECTRA GLIDE	34	69
ELITE COLLECTION	87	175
▽ ENDURO RACER	52	105
ENIGME A MADRID	104	209
ENIGME A MUNICH	104	209
ENIGME A OXFORD	109	219
EQUINOXE	65	145
EREBUS	47	95
ETHNOS	52	105
EXOLON	67	135
F15 STRIKE EAGLE	77	155
▽ FAIAL	55	119
FIRE LORD	57	115
FIRESCAPE	74	149
FIRESTRAP	90	190
FLASH	54	100
FOOTBALL FORTUNE	92	189
FORTERESSE	89	179
FRANÇAIS 5e 6e VOL 1	112	225
FRANÇAIS 5e-6e VOL 2	112	225
FRANCK	79	159
FREDDY HARDEST	67	135
FUTURE KNIGHT	57	115
GABRIELLE	84	169
GALVAN	27	55
▽ GAME OVER	44	89
GAME SET AND MATCH	87	175
GAUNTLET 2	69	139
● GEOMETRIE	107	205
GLOBE TROTTER	102	205
▽ GOLD HITS 2	37	75
GOLDEN HITS	39	79
GOLF TROPHÉE	89	178
GREYFEEL	67	135
GRYSOR	67	135
GUADALANAL	74	149
GUILD OF THIEVES (61)	89	178
▽ HAWAI	54	109
HEAD OVER HEELS	52	105
HURLEMENTS	84	169
HYDROFOOL	64	129
IMAGINE ARCADE HITS	77	155
IMPOSSABALL	52	105
▽ INDIANA JONES	59	119
INDOR SPORT	67	135
INERTIE	74	149
INQUISITOR	94	189
INTERNAT KARATE	67	135
INVITATION	87	175
JACK THE NIPPER 2	67	135
▽ JACKAL	67	135
JAIL BREACK	52	105
K.Y.A	69	139
KINEKIT	62	125
KNIGH MARE	69	139
● KNIGHT ORC	97	195
▽ KONAMI COIN OP HITS	32	89
KRACK OUT	67	135
● L ANGE DE CRYSTAL	104	209
L ANNEAU DE ZENGARA	84	169
L ANTRE DE GORK	82	169
L ŒIL DE SET	87	175
LA CITE PERDUE	92	185
LE CHEVALIER BLANC	72	145
LE MAITRE DES AMES	84	169
LE NECROMANCIEN	72	145
LE TALISMAN D'OSIRIS	74	149
LEADER BOARD	44	85
LEGENDE	72	145
▽ LES ANNALES DE ROME	59	119
LES CLASSIQUES	94	189
LES CLASSIQUES 2	82	169
▽ LES DIEUX DE LA MER	84	169
LES RIPOUX	89	179
LEVIATHAN	59	119
▽ LIVINGSTONE	42	85
LOTO SPORTIF 1N2	122	245
MAD BALLS	67	135
MAD DOG	57	115
MAGNIFICIENT 7	82	169
MAITRES DE L UNIVERS	66	130
MALÉFICE DES ATLANT	77	155
▽ MANHATAN 95	34	69
MANHATAN LIGHT	74	149
MARCHE A L OMBRE	92	169
MARIO BROTHERS	49	99
MASK	59	119
MASK 2	69	139
MASQUE PLUS	84	169
MENACE S L ARTIQUE	77	155
MERCENARY	92	185
METROCROSS	44	44
MEWILOW	102	205
MICROPOOL HITS	72	145
MIROIR ASTRAL	109	219
MISSION	89	179
MISSION EN RAFALE	122	245
MISSION OMEGA	62	139
MLM 3D	82	165
▽ MONOPOLY	89	179
MOVIE	37	75
MUTANTS	74	149
▽ NEMESIS	42	85
NEXUS	32	65
OCEAN HITS No 2	77	155
OPERATION NEMO	77	155
OUT OF THIS WORLD	69	139
OUT RUN	69	139
PAPERBOY	59	119
PEUR SUR AMITYVILLE	84	165
PHANTOM CLUB	67	135
PHARAON	89	179
PHŒNIX NOIR	74	149
PLATOON	72	145
PLAYBAC	114	229
● POLYNOME ÉQUATION	107	205
PROFANATION	74	149
● PROFESSION DETECTIVE	107	205
PSI 5 TRADING CO	69	139
PSYCHO SOLDIER	69	139
● PUB GAMES	52	105
▽ QUAD	84	169
QUARTET	42	85
QUIN	117	235
RAMPAGE	69	139
RAMPARTS	69	139
RASTAN	68	139
RED LED	74	149
RELIEF ACTION	67	135
RENEGADE	64	129
RESCUE ON FRACTALUS	52	105
REVOLUTION	29	59
ROAD RUNNER	67	125
ROBINSON CRUSOE	29	159
RODEO	54	109
ROOM 10	59	119
▽ RYGAR	67	135
SABOTEUR	62	139
▽ SABOTEUR 2	44	89
SAILING	57	115
SALOMON S KEY	72	145
SAMOURAI TRILOGY	49	89
SARACEN	72	145
SCIENTEX	77	155
▽ SHAOLIN ROAD	47	95
SHOCKWAY RIDER	54	109
SIDE ARMS	69	139
SKAAL	99	199
▽ SLAP FIGHT	59	119
SPORT COMIPILATION	104	209
SPY VS SPY 3	72	145
▽ STAR RAIDERS 2	39	75
STAR TREK	69	139
STAR WARS	67	135
STARFOX	44	89
STIFLIPP	69	139
SUN STAR	59	119
SUPER HANG ON	68	135
▽ SUPER HITS	32	65
SUPER SKY	89	179
SUPERSPRINT	58	119
SUPERSTAR GAMES 2	72	145
● SUPERSTAR SOCCER	67	135
SURVIVOR	48	98
SYGOR	79	159
TAI BOXING	37	75
TAI PAN	64	129
TANK	64	129
TENTH FRAME	29	59
TERROR OF THE DEEP	72	145
THANATOS	42	85
THE LAST MISSION	89	179
THE PAWN	64	129
THING BOUNCES BACK	64	129
THUNDERCATS	69	139
TOAD RUNNER	59	119
TORNADO LOW LEVEL	49	99
TRAITEMENT BZZZ	77	155
TRANTOR	67	135
TRESORS D US GOLD	82	165
TRIVIAL GENUS 6000	177	255
TRIVIAL JUNIOR 6000	109	219
TRIVIAL PURSUIT	94	169
▽ TUER N EST PAS JOUER	47	95
TURLOCH LE RODEUR	119	290
▽ UCHIMATA	34	69
ULTRON 1	72	145
V 2	84	169
VICTORY ROAD	69	139
VOLLEY BALL	67	135
▽ W CLASS LEAD BOARD	62	125
WARLOCK	67	135
WESTERN GAMES	69	139
● WINCHESTER	67	135
WINTER GAME	57	115
WONDERBOY	57	115
WORLD GAMES	59	119
X OR	69	130
XENO	57	115
ZARXAS	77	155
ZOIDS	39	79
ZOMBIE	47	35

COMMENT FONCTIONNE LE CENTRE BOOMERANG ?

Face à chaque titre vous trouverez deux valeurs la première est la valeur de reprise des logiciels que vous envoyez au centre la deuxième le prix de vente des logiciels que vous commandez

Pour calculer votre échange additionnez les valeurs de reprise des logiciels que vous envoyez puis le prix de vente des logiciels que vous commandez effectuez ensuite la soustraction total de la commande moins total de la reprise et vous obtiendrez le montant de votre échange

Avec BOOMERANG pas de contraintes de commande minimum ou autre mais deux simples régles qui régissent le fonctionnement des échanges les logiciels envoyés doivent être d origine Ils doivent nous parvenir dans leur boîtier d'origine avec la notice d utilisation

Le nombre de logiciels envoyés ne peut être supérieur au nombre de logiciels commandés vous pouvez par contre commander plus de logiciels que vous n'en envoyez ou commander des logiciels sans en envoyer

Les envois sont traités sous 48 heures, pour les produits en stock les logiciels reçus du centre sont garantis et remplacés gratuitement en cas de défectuosité

Adressez votre colis ou votre commande à

BOOMERANG - B.P. 585 - 74054 ANNECY Cedex - Tél. 50.27.64.04

BOOMERANG
CENTRE D'ECHANGE DU LOGICIEL JEUX

BULLETIN D'ADHÉSION

Si vous êtes deja adherent au centre notez ici votre numero ________

LOGICIELS ENVOYÉS

TITRE	C	D	VALEUR DE REPRISE (1re colonne)
		TOTAL REPRISE	

LOGICIELS COMMANDÉS

TITRE	C	D	VALEUR COMMANDE (2me colonne)
		TOTAL COMMANDE	

NOM ________ PRENOM ________

ADRESSE ________

CODE POSTAL ________ VILLE ________

TOTAL COMMANDE - TOTAL REPRISE ________

FRAIS D'ENVOI 15 F ________ + 15 F

MONTANT TOTAL ________

A l ordre de Boomerang Ci-joint par ☐ CCP ☐ CB ☐ MANDAT

VOTRE MATERIEL ☐ AMSTRAD CPC ☐ COMMODORE 64

RAMPAGE

Arcade

A chaque fois que je passe devant un fast-food avec notre ami Olivier (ce n'est plus la peine de vous le presenter...), il retrouve soudainement l'usage de la parole pour dire un mot, un seul : MANGER ! Aussi c'est en pleine connaissance des faits que je peux vous rapporter la curieuse histoire qui lui est arrivee.

Ce jour-là il etait en pleine goinfrerie (par don degustation !) en compagnie de deux amis lorsqu'ils eurent soudain l'impression que leurs hamburgers avaient un drôle de gout ! Si cela n'avait eté qu'une impression ! Soudainement, ils arrachèrent leurs vêtements et se mirent à grandir, grandir jusqu'à atteindre une hauteur de 15 metres. A cet instant precis, ils étaient devenus des monstres furieux qui entreprenaient de démolir gratte-ciel après gratte-ciel.



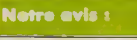
Je contemplais la scene de mes yeux horrifies en me demandant ce qu'ils pouvaient bien esperer de la demolition des immeubles ? Ne cherchez pas bien loin car evidemment la reponse a la question est nourriture ou plus exactement tout ce qui se mange en allant des frêles poissons rouges aux delicieux humains mais en ne negligeant pas non plus les grille-pain ou les postes de tele... .

Vous imaginez la panique qu'ils ont creee ? Car, en plus, a force de frapper sur les immeubles pour obtenir ce qu'ils desiraient, les gratte-ciel finissaient par s'ecrouler ! Pour tenter d'arrêter ce carnage, toutes les armées du pays etaient presentes pour essayer de les maîtriser. Et, effectivement, on se rendit compte que, petit a petit, ils avaient l'air de perdre de l'énergie, principalement d'ailleurs quand ils ne sautaient pas d'un immeuble en train de s'effondrer.



Nos trois comperes en etaient deja a leur dixieme seance de demolition (sur les 150 possibles !) lorsque l'un d'entre eux (je ne vous dirai pas lequel) commença à clignoter et brusquement reprit sa forme humaine... tout nu et tout rouge de honte ! Il n'eut plus alors qu'un seul desir : disparaître de l'ecran vite, très vite ! Etait-ce le commencement de la fin ?...

Quand je pense que toute cette histoire est due a des additifs alimentaires pour hamburgers qui n'avaient pas encore ete testés !...



Rampage est ce que nous pouvons appeler un bon jeu pour démolisseurs, le graphisme est coloré et l'animation correcte. Seulement, malheureusement pour lui, il arrive sur les écrans juste après un autre logiciel du même genre, qui a d'ailleurs la même racine dans le titre et qui est de bonne qualité. Alors !...

MagicSound

UN LOGICIEL MUSICAL SANS EQUIVALENT !

TRANSFORMEZ VOTRE AMSTRAD EN SYNTHÉTISEUR OU EN STUDIO D'ENREGISTREMENT

6 octaves - 3 voies simultanées - Metronome - Boîte à rythmes 72 séquences - Palette de 288 accords - Choix de l'enveloppe, du volume et de la fréquence - Volume séparé pour les 3 canaux - Prés de 2000 notes mémorisables - Enregistrement sur un seul canal ou les 3 à la fois en temps réel ou pas-à-pas - Séquenceur - Modification, adjonction ou suppression des notes - Fenêtres et menus déroulants - Possibilité d'utiliser vos compositions dans vos propres programmes - 100% langage machine

Philippe LAINE 47300 Villeneuve sur Lot

CPC 464 - 664 - 6128 DWERTY - AZERTY

TRES SIMPLE D'UTILISATION - LE PLUS PUISSANT DE SA CATEGORIE

expédition sous 48 h - Port gratuit - Commande accompagnee de votre reglement a H BITTNER - B P 7 47500 FUMEL - tel 53 71 82 67

cassette : 350,00 F disquette : 395,00 F

Veuillez m'envoyer MagicSound ❑ cassette ❑ disquette

Nom Prenom

Adresse

Tel

Code Postal Ville

ci-joint mon règlement par ❑ chèque bancaire ❑ chèque postal ❑ mandat-lettre

ROBBY
(SUITE)



Voici la suite tant attendue de ce programme ayant été classé 2 au concours qu'Amstar avait organisé l'été dernier.

Il s'agit ce mois-ci de saisir le troisième programme et de le sauver sous le nom "ROBBY 2".

Afin que vous n'ayez aucun problème, nous vous rappelons les procédures de chargement et de lancement du programme.

Chargement

— Topez le 1er programme, sauvez-le sous le nom "ROB-DATAS".

— Faites un RUN. Ce 1er programme crée un fichier binaire appelé "DATAS.BIN".

— Faites un CTRL-SHIFT-ESC (réinitialisation du CPC) ou éteignez et rallumez l'ordinateur.

— Topez le 2e programme, sauvez-le sous le nom "ROBBY1".

— Topez le 3e programme et sauvez-le sous le nom "ROBBY2".

Lancement

Pour jouer : RUN "ROBBY1"

Jean-François STREIFF

3

```
10 REM ---------------                         MH
20 REM 3eme PROGRAMME                          QG
30 REM ---------------                         MK
40 REM INITIALISATION                          TG
50 REM ---------------                         MM
60 MODE 1:CLS:INK 0,0:PAPER 0:BORDE            FL
R 0
70 C1=14:C2=15:C3=25:POKE 38959,...            AV
80 XC1$="  "+CHR$(8)+CHR$(11)+"  "+CH          RF
R$(10):YC1$="  "+CHR$(8)+CHR$(10)+
90 DIM L(...),...                              FE
2(10,7),OBJ$(...)
100 FOR L=1 TO 9:S(L)=15000-L*1400:            F
N$(L)="ROBBY......":NEXT L
110 ENV 1,3,2,4,2,-3,2                         NF
120 ENV 2,10,-1,8,5,-1,4                       QF
130 ENV 3,2,10,2                               NF
140 ENV 4,3,-7,2                               XB
150 ENV 5,1,15,2,5,-7,4                        ZP
160 ENV 6,1,14,1,4,-2,2,4,-...                 VN
170 ENV 7,7,2,...,-7,5                         NH
180 ENV 8,1,12,1,...,1,0,...,-1,               HT
8
190 ENT-1,2,10,2,3,-5,4                        QF
200 ENT-2,80,1,1,20,2,1                        DH
210 ENT 3,1,-100,1,5,25,3                      FE
220 ENT-4,1,-75,1,4,25,7                       QE
230 ENT-5,1,...,1,-...,3,1,...,1,1,2,          FE
1,-1,7
240 ENT 6,15,-15,4                             LE
250 AD=38385:FOR A=0 TO ...:F$(A)=CH           J
R$(PEEK(AD))+CHR$(PEEK(AD+1))+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(11)+CHR$(PEEK(AD+2
))+CHR$(PEEK(AD+3)):AD=AD+4:NEXT A
260 V=145:FOR A=1 TO 8:ROB$(A)=CHR$            ED
(V)+CHR$(V+1)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
11)+CHR$(V+2)+CHR$(V+3):V=V+4:NEXT
A:ROB$(9)=ROB$(1)
270 RESTORE 5780:FOR X=1 ...:READ              JG
A,B,C:OBJ$(X)=CHR$(22)+CHR$(...)+CHR
$(...5)+CHR$(...)+CHR$(...)+CHR$(8)+CHR$(
15)+CHR$(...)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(15
)+CHR$(...)+CHR$(C)+CHR$(22)+CHR$(0):
NEXT
280 CD=38424:CM=38500:GOSUB 3650:GO            RW
```

```
SUB 3710:PEN 3
290 LOCATE 5,6:PRINT STRING$(32,207  EU
)
300 LOCATE 5,20:PRINT STRING$(32,20  EY
)
310 FOR A=7 TO 19                      CD
320 LOCATE 4,A:PRINT CHR$(207)         IL
330 LOCATE 37,A:PRINT CHR$(207)        LL
340 NEXT A                             MH
350 LOCATE 4,6:PRINT CHR$(2            V
360 LOCATE 37,6:PRINT CHR$(218)        ZE
370 LOCATE 4,20:PRINT CHR$(219         YE
380 LOCATE 3 ,20:PRINT CHR$(220)       ZF
390 PEN 1                              HF
400 POKE 38525,9:POKE 38526,7:CALL     FE
38527
410 POKE 38525,9:POKE 38526,  :CALL    GR
 3852
420 PEN 2:LOCATE 18,9:PRINT ROBBY      DC
430 PEN  :LOCATE 18,10:PRINT ----      C

440 RESTORE 620                        DG
450 FOR   1  TO 1                      LG
460 LOCATE  ,A:PEN  :PRINT -           AB
470 LOCATE 9,A:PEN , PRINT USING"#     HA
;A 1
480 READ N$                            QH
490    ATE 14,A:PEN  :PRINT N$         YP
500 NE   A                             MF
510 GOSUB 3670:RESTORE 5490:PEN        AR
520 ON PEEK(38939 GOTO  ,5            ZA
530 GOSUB 5310
540 IF INKEY 64 =0 THEN GOSUB 610:G
OTO 630
550 IF INKEY   5)=0 THEN GOSUB 610:
OTO 4730
560 IF INKEY 57 =0 THEN GOSUB 610:G    KW
 0 4490
570 IF INKEY 56 = THEN GOSUB 610:
OTO 4980
580 IF INKEY(49)=0 THEN 5240           VV
590 IF INKEY(48)=0 THEN 5260
600 GOTO 530                           ZA
610 NT=1:FOR A=1 TO 10:GOSUB 5410:F    QL
OR B=1 TO 100:NEXT B:NEXT A:RETURN
620 DATA JOUER,DEMONSTRATION,VOIR M    AH
EILLEURS SCORES,CHANGER COULEURS,JO
YSTICK,CLAVIER
630 GOSUB 3710:GOSUB 2690:GOSUB 314    F
0:GOSUB 3340
640 REM ------------------             UE
650 REM DEPLACEMENT DU JOUEUR          YA
660 REM ------------------             US
670 GOTO 3820                          GD
680 FOR J=1 TO K                       YJ
690 TA=X*Y:POKE PO,1:POKE 38585,Y*2    UH
:POKE 38586,X*2
700 IF INKEY(64)=0 THEN 3744           VN
710 ON PEEK(38939)GOTO 730,800         XD
720 REM --- JOYSTICK ---               RH
730 IF INKEY(76)=0 THEN GOSUB 3920:    VL
ON TE GOTO 740,860
740 IF INKEY(75)=0 THEN 1180           VQ
750 IF INKEY(74)=0 THEN 1200           VH
760 IF INKEY  =0 THEN 1220             VK
770 IF INKEY  )=0 THEN 1240            VM
780 GOTO 890                           AJ
790 REM --- CLAVIER ---                QJ
800 IF INKEY 4  =0 THEN GOSUB 3920:    VE
ON TE GOTO 810,860
810 IF INKEY(63 =0 THEN 1180           VK
820 IF INKEY 71 =0 THEN 1200           VC
830 IF INKEY(46)=0 THEN 1220           VH
840 IF INKEY 45)=0 THEN 1240           VP
850 GOTO 890                           AB
860 ON PEEK    GOTO 870,880,
50,1310,8 ,  60
870 CALL 38587:CALL 38527              F
880 IF TA   X  THEN SOUND  ,1500,  ,   HN
13,,,31
890 POKE PO,6
900 LG=LG- : F   =0 THEN 4160
910 REM ---     --------               IH
920 REM DEPLACEMENT MONS
930 REM ------       ------
940   TM=  THEN 690                    NB
950 IF MO(J =0 THEN GOSUB 460          XN
960 P=W(  )*10+Z J +39989:POKE P,1:P   RG
OKE 38585,Z(J *2:POKE 38586,W(J
970 IF ABS Z J)-  -ABS(W J   X   0     J
EN 1060
980 A=(W       )*  +1                  MM
990 ON PEEK(P+A*1 )GO   1000,1010,1    WC
010,1010,1010,1290,4240
1000 W J =W(J)+A:P=P+A*10:GOTO 1 30    CM

1010 IF   J =  THEN A=INT(RND*  *  -   NZ
1:GOTO 1070
1020 A= Z      )*2+1                   MY
1030 IF PEE   +A)=7 THEN 4             MH
1040 IF PEEK F+A)=1 THEN   )=Z J +     XG
A:P=P+A
1050 GOTO  130                         LJ
1060 A=(2 J)   )*2+1                   MC
1070 ON PEEK(P+A GOTO 1080,1090,109    Y0
0,1090,1090,1300,4250
1080 Z(J)=Z   )+A:P=P+A:GOTO  130      AL
1090 IF W(J)=X THEN A=INT(RND*2 *      MW
1:GOTO 990
1100 A=(W(J  X)*2+1                    MT
1110 IF PEEK(P+A*10)=7 THEN 4240       Y0
1120 IF PEEK(P+A*10)=1 THEN W(J)=W(    QY
J)+A:P=P+A*10
1130 POKE 38555,Z(J)*2:POKE 38556,W    TL
(J)*2:CALL 38587:CALL 38557:POKE P,
5
1140 IF DE=1 THEN 4780                 PM
1150 NEXT J                            VD
1160 GOTO 680                          FH
1170 REM ------------------------      LZ
---
1180 IF PEEK(PO+10)=2 THEN 890         HE
1190 X=X+1:PO=PO+10:POKE 38526,X*2:    DZ
POKE 38525,Y*2:GOTO 860
1200 IF PEEK(PO-10)=2 THEN 890         WZ
1210  =X-1:PO=PO-10:POKE 38526,X*2:    JW
POKE 38525,Y*2:GOTO 860
1220 I  PE   (PO+1)=2 THEN 890         HF
1230 Y=Y+1:PO=PO+1:POKE 38526,X*2:P    C
OKE 38525,Y*2:GO U 860
1240 IF PEE (PO-  )=  THEN 890         AW
1250  =Y- :PO=PO 1:POKE 38526, *2:F
OKE 38525,  *2:GOTO 860
1260 REM - -----                       UB
1270 REM ATTRAPE                       L
1280 REM                               L
1290 W(J)=W   +A:GOTO  71              UG
1300 Z J)=    +A                       UC
1310 CALL
1320 SPEE  IN   ,  IN   ,  ,           E
1330 SOUND 5,500,          ,           J
1340 PEN
1350 FOR A=1 TO 4:P IF  =      PRIN    NN
T CHR$       CHR$ ( +  +CHR$  +  +ROB$
 7 :FOR      TO 30:NEXT B:NEXT  ,,
1360 INK         OR A=1  O 200:NE
:   E 3855 ,Y*2:POKE 38556,X* :CALL
 3855
1370 V=V   :GOSUB 3560
1380 FOR   =   TO 500:NEXT
1390 GOSUB 457
1400 IF   --  THEN                     NG
1410 GOSUB 3360:GOTO 670
1420 REM -----------                   PW
1430 REM PASSAGE SECRE
1440 REM -------                       F
1450 CALL 38587                        UC
1460 FOR I=82 TO 86                    LH
1470 SOUND 1,ABS(I-120),1 ,6           N
1480 SOUND  ,ABS(I-60),8,8             UN
1490 FOR II=  TO 5:NEXT II             UQ
1500 NEX                               VB
1510 IF T=7 THEN 4540                  N
1520 Q=INT(2*RND+1                     NK
1530 IF DE=1 AND T=6 THEN FOR A=1 T    XH
O 1500:NEXT A:GOTO 280
1540 IF DE=1 THEN 1600                 FD
1550 ON Q GOTO 1560,1600               QU
1560 IF X=1 THEN XX=13:YY=9            VG
1570 IF X=13 THEN XX=15:YY=            WC
1580 IF X=15 THEN  X=2:YY=3            VD
1590 GOTO 1630                         NC
1600 IF X=1 THEN XX=15:YY=             VW
1610 IF X=13 THEN XX=2:YY=3            VV
```

```
1620 IF X=15 THEN XX=13:YY=9                  >WF
1630 IF PEEK(XX*10+YY+39989)=2 THEN 1670      >GF
1640 X=XX:Y=YY:PO=X*10+Y+39989:POKE 38526,X*2:POKE 38525,Y*2   >HJ
1650 IF DE=1 THEN CALL 38527:GOTO 4850        >DX
1660 GOTO 860                                 >BC
1670 IF X=1 THEN X=2                          >NU
1680 IF X=13 THEN Y=9                         >ME
1690 IF X=15 THEN Y=2                         NA
1700 PO=X*10+Y+39989:POKE 38525,Y*2:POKE 38526,X*2:CALL 38527:SOUND 5,1000,10,10,3,3,15:GOTO 890   EU
1710 REM -------                              >UG
1720 REM TRESORS                              >MQ
1730 REM -------                              >UJ
1740 CALL 38587                               UE
1750 POKE PO,6                                TF
1760 SOUND 2,100,32,9,1,1                     KL
1770 PEN 1:FOR A=1 TO 2:PRINT CHR$(31)+CHR$(X*2)+CHR$(Y*2)+RB$(0):FOR C=1 TO 30:NEXT C:PRINT CHR$(31)+CHR$(X*2)+CHR$(Y*2)+RB$(7):FOR C=1 TO 30:NEXT C:NEXT A   >PJ
1780 T=T+1                                    MK
1790 FOR A=1 TO 3                             BK
1800 S=S+50                                   >UD
1810 GOSUB 3600                               XB
1820 GOSUB 3620:SOUND 5,70,4,12,1,3           BQ
1830 NEXT A                                   >UK
1840 POKE 38525,Y*2:POKE 38526,X*2:CALL 38527 MH
1850 IF DE=1 AND TM=3 THEN 4840               WD
1860 IF T=6 THEN GOSUB 4420                   >UF
1870 IF T=7 THEN GOSUB 5790                   UV
1880 CALL 38527                               UD
1890 GOTO 940                                 >GG
1900 REM ------------                         >NJ
1910 REM PARTIE PERDUE                        RQ
1920 REM ------------                         NE
1930 WINDOW#2,12,29,10,12:PAPER#2,1:CLS#2:LOCATE#2,2,2:PEN#2,3:PRINT#2,"G A M E  O V E R"   YU
1944 FOR A=1 TO 2000:NEXT A                   >UX
1950 IF S>S(9)THEN 2000                       QM
1960 GOSUB 3650:GOSUB 3710:GOTO 280           >CF
1970 REM ---------------                      >QZ
1980 REM MEILLEURS SCORES                     >VQ
1990 REM ---------------                      >QB
2000 GOSUB 3650                               MJ
2010 PEN 1:LOCATE 14,4:PRINT"FELICITATIONS,"  FW
2020 LOCATE 15,6:PEN 2:PRINT VOUS FIGUREZ"    MV
2030 LOCATE 3,8:PEN 3:PRINT"DANS LE TABLEAU DES MEILLEURS SCORES"   >TQ
2040 LOCATE 13,11:PEN 1:PRINT"ENTREZ VOTRE NOM"   TE
2050 Y$=""                                    >ED
2060 MS$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ @'. -+*=()$[]'   >ZW
2070 EN$=LEFT$(MS$,11):CNG=1:CND=11:LOCATE 15,15:PEN 2:PAPER 0:PRINT EN$   XM
2080 LOCATE 20,15:PEN 1:PAPER 3:PRINT MID$(EN$,6,1)   UW
2090 LOCATE 15,19:PAPER 3:PRINT"            ":PN=0   QV
2100 MOVE 218,181:DRAW 406,181,3:DRAW 406,155,3:DRAW 218,155,3:DRAW 218,181,3   >ZF
2110 GOSUB 3670                               XC
2120 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(63)=0 THEN GOTO 2300   QB
2130 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(71)=0 THEN GOTO 2360   QG
2140 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(47)=0 THEN 2160  KH
2150 GOTO 2120                                MA
2160 IF MID$(EN$,6,1)="@"THEN SOUND 1,100,10,10,2,3:FOR A=1 TO 1000:NEXT A:PAPER 0:GOTO 2400   VW
2170 IF MID$(EN$,6,1)="\"THEN SOUND 5,300,6,11,3,3:GOTO 2190   CQ
2180 GOTO 2230                                ME
2190 IF PN=0 THEN 2120                        PA
2200 IF PN=11 THEN LOCATE 25,19:PEN 1:PAPER 3:PRINT" ":PN=PN-1:Y$=LEFT$(Y$,PN):FOR A=1 TO 300:NEXT A:GOTO 2120   DQ
2210 LOCATE PN+14,19:PEN 1:PAPER 3:PRINT" ":GOSUB 2280:Y$=LEFT$(Y$,PN):FOR A=1 TO 300:NEXT A:GOTO 2120   >PQ
2220 PN=PN+1:IF PN=12 THEN PN=11:GOTO 2120    JA
2230 SOUND 5,500,5,12,4,3                     >RK
2240 Y$=Y$+MID$(EN$,6,1)                      >RN
2250 LOCATE 15,19:PEN 0:PAPER 3:PRINT Y$:FOR A=1 TO 300:NEXT A   >FA
2260 GOTO 2120                                >MC
2270 FOR A=1 TO 1000:NEXT A:GOTO 2400         >CJ
2280 PN=PN-1:IF PN=-1 THEN PN=0               YT
2290 RETURN                                   >FG
2300 CND=CND+1:IF CND=41 THEN CND=1           >CH
2310 CNG=CNG+1:IF CNG=41 THEN CNG=1           >CX
2320 EN$=RIGHT$(EN$,10)+MID$(MS$,CND,1)       BW
2330 LOCATE 15,15:PEN 2:PAPER 0:PRINT EN$     >HF
2340 LOCATE 20,15:PEN 1:PAPER 3:PRINT MID$(EN$,6,1)   >UV
2350 GOTO 2120                                MC
2360 CND=CND-1:IF CND=0 THEN CND=40           CR
2370 CNG=CNG-1:IF CNG=0 THEN CNG=40           CF
2380 EN$=MID$(MS$,CNG,1)+LEFT$(EN$,10)        FG
2390 GOTO 2330                                MK
2400 S(9)=S:N$(9)=LEFT$(Y$,11)                XJ
2410 U=0                                      WE
2420 FOR L=1 TO 8                             LB
2430 IF S(L)<S(L+1)THEN GOSUB 2470            AE
2440 NEXT L                                   VJ
2450 IF U=1 THEN 2410                         NK
2460 GOTO 2490                                NE
2470 S(L+1)=S(L):N$(L+1)=N$(L):S(L)=S:N$(L)=Y$   FE
2480 U=1:RETURN                               LJ
2490 GOSUB 3650                               YB
2500 POKE 38525,6:POKE 38526,9:CALL 38527:POKE 38526,31:CALL 38527   LB
2510 LOCATE 31,6:PRINT RO$                    VB
2520 LOCATE 13,6:PEN 2:PRINT"MEILLEURS SCORES"   TL
2530 LOCATE 13,7:PEN 3:PRINT"----------------"   MU
2540 FOR L=1 TO 9                             DA
2550 PEN 2:LOCATE 9,L+10:PRINT"( )"           CH
2560 PEN 1:LOCATE 10,L+10:PRINT USING"#";L    >KN
2570 PEN 3:LOCATE 13,L+10:PRINT N$(L)         >EH
2580 PEN 2:LOCATE 25,L+10:PRINT":"            BX
2590 PEN 1:LOCATE 27,L+10:PRINT USING"##,###";S(L)   >TX
2600 NEXT L                                   VB
2610 ORIGIN 0,0:PLOT 96,84:DRAW 96,332:DRAW 116,352:DRAW 524,352:DRAW 544,332:DRAW 544,84:DRAW 524,64:DRAW 116,64:DRAW 96,84   BV
2620 LOCATE 6,25:PEN 0:PAPER 1:PRINT CHR$(205);"E S P A C E  POUR  CONTINUER";CHR$(206)   >VZ
2630 GOSUB 3670                               XK
2640 IF INKEY(47)=-1 THEN 2640                WJ
2650 PAPER 0:GOTO 280                         >PF
2660 REM -----------------------              YU
2670 REM INITIALISATION DE L ECRAN            XA
2680 REM -----------------------              YW
2690 CLS:GOSUB 3660                           NJ
2700 V=2:GA=3:NI=0:PEN 1:LOCATE 2,22:PRINT"VIES :":GOSUB 3560   HC
2710 PEN 1:LOCATE 2,23:PRINT"SCORE: ":PEN 2:LOCATE 8,23:PRINT"00,000"   >RE
2720 PEN 1:LOCATE 2,24:PRINT"ME-SC: ":GOSUB 3640   >QD
```

```
2730 PEN 1:LOCATE 28,22:PRINT"NIV:":PEN 2:LOCATE 32,22:PRINT"0"   >KY
2740 PEN 1:LOCATE 35,22:PRINT"BOM:":PEN 2:LOCATE 39,22:PRINT"3"   >FR
2750 FOR A=22 TO 24   >LE
2760 PEN 1:PAPER 2:LOCATE 16,A:PRINT STRING$(10,252)   >WG
2770 NEXT A:PAPER 0   .NJ
2780 MOVE 9,70:DRAW 214,70,1:DRAW 214,9:DRAW 9,9:DRAW 9,70   >BN
2790 MOVE 233,70:DRAW 406,70:DRAW 406,9:DRAW 233,9:DRAW 233,70   >FD
2800 MOVE 423,70:DRAW 518,70:DRAW 518,42:DRAW 423,42:DRAW 423,70   >HX
2810 MOVE 537,70:DRAW 630,70:DRAW 630,42:DRAW 537,42:DRAW 537,70   >NG
2820 MOVE 423,35:DRAW 630,35:DRAW 630,9:DRAW 423,9:DRAW 423,35   >FB
2830 FOR A=1 TO 12   >LB
2840 X=INT(10*RND+1)   >PM
2850 Y=INT(3*RND+1)   >NE
2860 IF T%(X,Y)=1 THEN 2840   >UU
2870 T%(X,Y)=1   >RC
2880 NEXT A   >VF
2890 PX=INT(10*RND+1):PY=INT(3*RND+1)   >BH
2900 PEN 1:PAPER 0:LOCATE PX+15,PY+21:PRINT CHR$(225)   >YD
2910 GOSUB 3670:RETURN   >RC
2920 REM -------------------   >UJ
2930 REM DEPLACEMENT SUR PLAN   >YQ
2940 REM -------------------   >UL
2950 PX0=PX:PY0=PY   >PB
2960 IF INKEY(71)=0 OR INKEY(74)=0 THEN PX=PX-1:GOTO 3010   >BC
2970 IF INKEY(63)=0 OR INKEY(75)=0 THEN PX=PX+1:GOTO 3010   >BD
2980 IF INKEY(45)=0 OR INKEY(72)=0 THEN PY=PY-1:GOTO 3010   BF
2990 IF INKEY(46)=0 OR INKEY(73)=0 THEN PY=PY+1:GOTO 3010   >BG
3000 GOTO 2960   >MH
3010 IF PX=0 OR PX=11 OR PY=0 OR PY=4 THEN PX=PX0:PY=PY0:GOTO 2960   >MN
3020 FOR A=1 TO 200:NEXT A   >TQ
3030 PEN 2:IF T%(PX0,PY0)=1 THEN PEN 3   >OR
3040 LOCATE PX0+15,PY0+11:PRINT CHR$(253)   JR
3050 PEN 1:LOCATE PX+15,PY+11:PRINT CHR$(225)   >NJ
3060 IF K%(PX,PY)=1 THEN SOUND 5,115,20,2,3,2:GOTO 2950   >XN
3070 SOUND 5,15,13,10,2,2   >RH
3080 FOR A=1 TO 500:NEXT A   >TA
3090 FOR A=1 TO 10:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(11):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A   >TF
3100 FOR A=1 TO 500:NEXT A   >TT
3110 REM -------------------   UA
3120 REM DESSIN DU LABYRINTHE   YE
3130 REM -------------------   UC
3140 K%(PX,PY)=1   LR
3150 L%(PX,PY)=INT(6*RND+1):M%(PX,PY)=INT(6*RND+1):NI=INT(6*RND+1)   >TE
3160 ON L%(PX,PY)GOSUB 3250,3260,3270,3280,3290,3300   >UB
3170 POKE 37000,L%(PX,PY):CALL 37001   >CW
3180 ADRE=36971+(PEEK(37000)*190)   >AR
3190 PAPER 0:FOR A=0 TO 189:POKE 40000+A,PEEK(ADRE+A):NEXT A   EW
3200 ADRE=PEEK(37000)*14+38287   XM
3210 FOR M=1 TO 6:W(M)=PEEK(ADRE):Z(M)=PEEK(ADRE+1):ADRE=ADRE+2:POKE 38923+M*2,W(M):POKE 38924+M*2,Z(M):NEXT M   >HF
3220 X=PEEK(ADRE):Y=PEEK(ADRE+1)   >BV
3230 POKE 38937,X:POKE 38938,Y   >XF
3240 RETURN   >FC
3250 SYMBOL 226,231,195,165,24,24,165,195,231:RETURN   WM
3260 SYMBOL 226,195,231,126,60,60,126,231,195:RETURN   WG
3270 SYMBOL 226,243,243,243,0,207,207,207,0:RETURN   .TY
3280 SYMBOL 226,24,36,70,137,145,98,36,24:RETURN   >RU
3290 SYMBOL 226,36,60,231,66,66,231,60,36:RETURN   >KY
3300 SYMBOL 226,153,24,60,255,255,60,24,153:RETURN   TE
3310 -----------------------   >UK
3320 AFFICHE MONSTRES+ROBBY   >YG
3330 -----------------------   >UM
3340 K=M%(PX,PY)   LZ
3350 FOR J=1 TO K:MO(J)=1:NEXT J   >ZU
3360 ADRE=38925   >BB
3370 IF TM=K THEN 3480   PV
3380 FOR J=1 TO K   >EK
3390 IF MO(J)=1 THEN 3410   RD
3400 GOTO 3460   >MH
3410 A=PEEK(ADRE):B=PEEK(ADRE+1)   >BW
3420 IF PEEK(A*10+B+39989)=1 THEN 3440   >DL
3430 W(J)=INT(RND*17+2):Z(J)=INT(RND*8+2):A=W(J):B=Z(J):GOTO 3420   >NC
3440 POKE 38556,A*2:POKE 38555,B*2:W(J)=A:Z(J)=B:CALL 38557   >DZ
3450 POKE A*10+B+39989,5   >RA
3460 ADRE=ADRE+2   >LN
3470 NEXT J   >WA
3480 X=PEEK(38937):Y=PEEK(38938)   >AH
3490 IF PEEK(X*10+Y+39989)=1 THEN 3510   >DR
3500 X=INT(RND*17+2):Y=INT(RND*8+2):GOTO 3490   >PX
3510 POKE 38525,Y*2:POKE 38526,X*2:CALL 38527:PO=X*10+Y+39989:RETURN   >TL
3520 REM --------------------   XM
3530 REM AFFICHAGE SCORES,VIES...   .CQ
3540 REM --------------------   >XP
3550 PEN 2:LOCATE 39,22:PRINT USING "#";GA:RETURN   UE
3560 LOCATE 8,22:PRINT"      ":LOCATE 8,22   JH
3570 FOR G=1 TO V   FJ
3580 PE=1:IF G/2=INT(G/2)THEN PE=2   >BZ
3590 PEN PE:PRINT CHR$(225);:NEXT G:RETURN   >MP
3600 IF S/10000=INT(S/10000)AND V<6 THEN V=V+1:BORDER C1:FOR A=1 TO 40:NEXT A:SOUND 2,30,50,0,4,4:BORDER C0:GOSUB 3560   RF
3610 RETURN   FD
3620 LOCATE 8,23:PEN 2:PRINT USING"##,###";S   >LH
3630 IF S<S(1)THEN RETURN ELSE LOCATE 8,24:PEN 2:PRINT USING"##,###";S:RETURN   >EA
3640 LOCATE 8,24:PEN 2:PRINT USING"##,###";S(1):RETURN   ZW
3650 CLS   >AD
3660 INK 0,C0:INK 1,C0:INK 2,C0:INK 3,C0:RETURN   >PY
3670 INK 1,C1:INK 2,C2:INK 3,C3:RETURN   >FK
3680 REM ------------------------   >AE
3690 REM REMISE A ZERO DES VARIABLES   EG
3700 REM ------------------------   >ZF
3710 FOR X=1 TO 10:FOR Y=1 TO 3:T%(X,Y)=0:K%(X,Y)=0:NEXT Y,X   EP
3720 DE=0:TM=0:CG=0:AG=0:T=0:S=0:OB=0   >FF
3730 RETURN   >FG
3740 REM -----   NW
3750 REM BLOQUE   >HH
3760 REM -----   >NC
3770 SOUND 1,3400,50,15,0,0,19   >WZ
3780 POKE 38585,Y*2:POKE 38586,X*2:CALL 38587   >MH
3790 POKE X*10+Y+39989,1   >RD
3800 GOTO 1370   MK
3810 REM --------------------   >YR
3820 ON PEEK(38939)GOTO 3830,3860   >AE
3830 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(73)=0 OR INKEY(74)=0 OR INKEY(75)=0 OR INKEY(76)=0 THEN 680   >PZ
3840 IF INKEY(64)=0 THEN 3740   WT
3850 GOTO 3830   >NH
3860 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(71)=0   >PU ▶
```

```
OR INKEY(63)=0 OR INKEY(45)=0 OR INKEY(46)=0 THEN 680
3870 IF INKEY(64)=0 THEN 3740                        NW
3880 GOTO 3860                                       FD
3890 REM ------------                                MF
3900 REM LACHER BOMBE                                QY
3910 REM ------------                                MY
3920 IF AG=1 OR GA=0 THEN 3990                       VB
3930 ON PEEK(38939)GOTO 4010,3950                    ZF
3940 REM --- CLAVIER ---                             QH
3950 IF INKEY(63)=0 THEN GX=X+1:GY=Y:GOTO 4060       PL
3960 IF INKEY(71)=0 THEN GX=X-1:GY=Y:GOTO 4060       PN
3970 IF INKEY(46)=0 THEN GY=Y+1:GX=X:GOTO 4060       PP
3980 IF INKEY(45)=0 THEN GY=Y-1:GX=X:GOTO 4060       FR
3990 TE=1:RETURN                                     MZ
4000 REM --- JOYSTICK ---                            RC
4010 IF INKEY(75)=0 THEN GX=X+1:GY=Y:GOTO 4060       FB
4020 IF INKEY(74)=0 THEN GX=X-1:GY=Y:GOTO 4060       FD
4030 IF INKEY(73)=0 THEN GY=Y+1:GX=X:GOTO 4060       FB
4040 IF INKEY(72)=0 THEN GY=Y-1:GX=X:GOTO 4060       PD
4050 TE=1:RETURN                                     ML
4060 IF PEEK(GX*10+GY+39989)=1 THEN 4080             FG
4070 TE=1:RETURN                                     MN
4080 SOUND 3,30,0,0,7,1                              QE
4090 GA=GA-1:GOSUB 3550:AG=1                         WW
4100 POKE GX*10+GY+39989,7                           UM
4110 POKE 38705,GY*2:POKE 38706,GX*2:CALL 38707      PK
4120 CG=12:TE=2:RETURN                               TF
4130 REM ------------------------                    ZD
4140 REM TRANSFORMATION BOMBE EN MUR                 FY
4150 REM ------------------------                    ZF
4160 FOR I=15 TO 1 STEP-3                            RK
4170 SOUND 5,400,20,I,,,31                           TZ
4180 NEXT I                                          VJ
4190 POKE 38613,GY*2:POKE 38614,GX*2:CALL 38615      PM
4200 PAPER 0:POKE GX*10+GY+39989,2:AG=0:CG=0:GOTO 940   XP
4210 REM --------------------                        VA
4220 REM MONSTRE PRIS AU PIEGE                       YF
4230 REM --------------------                        VC
4240 W(J)=W(J)+A:GOTO 4260                           UJ
4250 Z(J)=Z(J)+A                                     HD
4260 POKE 38555,Z(J)*2:POKE 38556,W(J)*2:CALL 38587:CALL 38557   FY
4270 FOR I=1 TO 200                                  LL
4280 SOUND 129,0                                     EH
4290 NEXT I                                          WA
4300 POKE 38585,Z(J)*2:POKE 38586,W(J)*2:CALL 38587:POKE W(J)*10+Z(J)+39989,1:AG=0:CG=0   TJ
4310 FOR A=1 TO 9:S=S+50:GOSUB 3600:GOSUB 3620:SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A   WA
4320 TM=TM+1:MO(J)=0:GOTO 1140                       TM
4330 REM ------------                                NJ
4340 REM REPRENG BOMBE                               RR
4350 REM ------------                                NL
4360 SOUND 1,225,20,12,,6                            RM
4370 GA=GA+1:AG=0:CG=0                               QV
4380 GOSUB 3550:GOTO 870                             RX
4390 REM ----------------------                      NJ
4400 REM DEUXIEME FARTIE DU JEU                      ZC
4410 REM ------- ------------                        WB
4420 FOR B=2 TO 9                                    CA
4430 FOR A=2 TO 18                                   LG
4440 IF PEEK(A*10+B+39989)=2 THEN 4530               OR
4450 NEXT A                                          VA
4460 NEXT B                                          VC
4470 TX=INT(RND*18)+1:TY=INT(RND*9)+1                GC
4480 IF PEEK(TX*10+TY+39989)<>1 THEN 4470            HL
4490 POKE 38735,TY*2:POKE 38736,TX*2:CALL 38737      PK
4500 SOUND 1,100,20,10,3,6                           TX
4510 POKE TX*10+TY+39989,3                           UR
4520 RETURN                                          FE
4530 SOUND 5,400,2,15,B,,31:POKE 38585,B*2:POKE 38586,A*2:CALL 38587:POKE A*10+B+39989,1:GOTO 4450   GM
4540 FOR A=250 TO 10 STEP-10:SOUND 5,A,A*0.1,10,,4:NEXT A   ZK
4550 FOR A=1 TO 20:LOCATE 1,25:PRINT CHR$(10):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A:FOR A=1 TO 10:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(11):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A   EL
4560 TM=0:T=0:AG=0:CG=0:GOSUB 2950:GOSUB 3340:GOTO 670   ZT
4570 FOR J=1 TO K                                    FB
4580 IF TM=K THEN J=K:GOTO 4650                      YM
4590 IF MO(J)=1 THEN 4610                            RK
4600 GOTO 4650                                       NC
4610 POKE 38586,W(J)*2:POKE 38585,Z(J)*2:CALL 38587  UR
4620 SOUND 1,200,10,15,2,2,31                        VF
4630 FOR A=1 TO 80:NEXT A                            RK
4640 POKE W(J)*10+Z(J)+39989,1                       XW
4650 NEXT J                                          WB
4660 RETURN                                          FK
4670 REM ------------                                MF
4680 IF J=K THEN J=0                                 NU
4690 J=J+1:IF MO(J)=1 THEN RETURN                    BL
4700 IF J>K THEN J=1                                 NA
4710 IF MO(J)=0 THEN 4690                            RL
4720 RETURN                                          FG
4730 REM ------------                                NN
4740 REM DEMONSTRATION                               TE
4750 REM ------------                                NW
4760 T=0:DE=1:CLS:DR=38836                           VF
4770 GOSUB 2690:L%(PX,PY)=1:M%(PX,PY)=3:GOSUB 3160:GOSUB 3340:K=4:J=0:PO=X*10+Y+39989   FR
4780 J=J+1:IF J>K THEN J=1                           UB
4790 TA=X*Y:POKE PO,1:POKE 38585,Y*2:POKE 38586,X*2   VH
4800 DR=DR+1:R=PEEK(DR):IF R=0 THEN GX=X-1:GY=Y:GOSUB 4080:GOTO 4820   RH
4810 ON R GOSUB 4910,4920,4930,4940                  HN
4820 ON PEEK(PO)GOTO 4630,4890,1740,1450,1130,4830,4830   YT
4830 POKE 38525,Y*2:POKE 38526,X*2:CALL 38587:CALL 38527   ZK
4840 IF TA<>X*Y THEN SOUND 1,1500,1,14,,,15          JA
4850 POKE PO,6                                       TK
4860 CG=CG-1:IF CG=0 THEN 4160                       WA
4870 IF TM=3 THEN FOR A=1 TO 10:NEXT A:GOTO 4790     ND
4880 GOTO 940                                        GJ
4890 ON R GOSUB 4940,4930,4920,4910                  AX
4900 GOTO 4850                                       NH
4910 Y=Y+1:PO=PO+1:RETURN                            WB
4920 X=X-1:PO=PO-10:RETURN                           XB
4930 X=X+1:PO=PO+10:RETURN                           WB
4940 Y=Y-1:PO=PO-1:RETURN                            WJ
4950 REM --------------                              GA
4960 REM CHANGER COULEURS                            VU
4970 REM --------------                              QC
4980 CLS:GOSUB 3660                                  NN
4990 X=2                                             YE
5000 POKE 38675,6:POKE 38676,4:CALL 38677            GC
5010 POKE 38613,9:POKE 38614,4:CALL 38615:PAPER 0    QD
5020 POKE 38645,12:POKE 38646,4:CALL 38647           HD
5030 POKE 38525,15:POKE 38526,4:CALL 38527           HY
5040 POKE 38705,18:POKE 38706,4:CALL 38707           HC
5050 POKE 38555,21:POKE 38556,4:CALL 38557           HG
5060 FOR A=1 TO 4                                    BE
5070 LOCATE 16,A*2+7:PEN 3:PRINT"--"                 DW
5080 LOCATE 17,A*2+7:PEN 1:PRINT USING"@";A-1        NJ
```

```
5090 LOCATE 21,A*2+7:PEN 2:PRINT"CH  ZN
ANGER COULEUR":A-1
5100 NEXT A                          UD
5110 LOCATE 16,17:PEN 3:PRINT - -"   BE
5120 LOCATE 17,17:PEN 1:PRINT"Q"     HW
5130 LOCATE 21,17:PEN 2:PRINT"QUITT  HG
ER"
5140 IF INKEY(32)=0 THEN C0=C0+1:GO  EJ
SUB 5200:IF C0=27 THEN C0=0
5150 IF INKEY(64)=0 THEN C1=C1+1:GO  EV
SUB 5200:IF C1=27 THEN C1=0
5160 IF INKEY(65)=0 THEN C2=C2+1:GO  EB
SUB 5200:IF C2=27 THEN C2=0
5170 IF INKEY(57)=0 THEN C3=C3+1:GO  EH
SUB 5200:IF C3=27 THEN C3=0
5180 IF INKEY(67)=0 THEN FOR A=1 TO  XH
 500:NEXT A:GOTO 280
5190 INK 4,C0:BORDER C0:INK 1,C1:IN  DZ
K 2,C2:INK 3,C3:GOTO 5140
5200 FOR A=1 TO 200:NEXT A:RETURN    AV
5210 REM ------------------          TG
5220 REM JOYSTICK OU CLAVIER         XW
5230 REM ------------------          TJ
5240 IF PEEK(38939)=1 THEN 530       WG
5250 POKE 38939,1:CALL 38769:GOTO 5  DV
30
5260 IF PEEK(38939)=2 THEN 530       WU
5270 POKE 38939,2:CALL 38603:GOTO 5  DL
30
5280 REM -----------                 MD
5290 REM ROBBY DANSE                 FT
5300 REM -----------                 MW
5310 READ NA,NT:IF NA+NT=0 THEN 551  CC
0
5320 ON NA GOSUB 5380,5410,5420,543  BQ
0
5330 AFTER 3 GOSUB 5350              QV
5340 RETURN                          FF
5350 CD=CD+1:IF CD=38500 THEN CD=38  EH
425
5360 PRINT CHR$(31)+CHR$(7)+CHR$(9)  GF
+RB$(PEEK(CD)):PRINT CHR$(31)+CHR$(
37)+CHR$(9)+RB$(PEEK(CD)
5370 RETURN                          FJ
5380 SOUND 2,900,6*NT,0,5,3,31:RETU  FD
RN
5390 SOUND 2,440,6*NT,0,5,4,20:RETU  FC
RN
5400 SOUND 2,340,6*NT,0,5,4,8:RETUR  EQ
N
5410 SOUND 2,7,6*NT,0,0,5,1:RETURN   CZ
5420 SOUND 2,95,6*NT,0,5,0,10:RETUR  EN
N
5430 SOUND 2,0,6*NT,0,0:RETURN       ZN
5440 DATA 1,2,4,2,2,2,1,2,3,2,4,2,1  XP
,2,4,2,2,2,4,2,2,2,4,2,3,2,4,2,2,2,
4,2,0,0
5450 DATA 2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3  FC
,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,
4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1
,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,
0
5460 DATA 3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3  FM
,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,
4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1
,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,
0
5470 DATA 1,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,1  FY
,1,4,1,3,1,4,1,2,1,4,1,1,1,4,1,2,1,
4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1
,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,
0
5480 DATA 2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2  FX
,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,
4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1
,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,0,
0
5490 DATA 2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2  FY
,1,4,1,1,1,4,1,1,1,4,1,1,1,4,1,1,1,
4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1
,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,
0
5500 DATA 2,1,4,1,2,2,4,2,2,1,4,1,2  FQ
,2,4,2,3,1,4,1,3,2,4,2,3,1,4,1,3,2,
4,2,2,1,4,1,2,2,4,2,2,1,4,1,2,2,4,2
,3,1,4,1,3,2,4,2,3,1,4,1,3,2,4,2,0,
0
5510 CM=CM+1:IF CM=38525 THEN 5540   AV
5520 ON PEEK(CM)GOSUB 5680,5690,570  ZV
0,5710,5720,5730,5740
5530 GOTO 5550                       ND
5540 P=1:NT=2                        MD
5550 FOR Q=1 TO 4                    DE
5560 FOR B=2 TO 9                    LG
5570 P=-P:IF P=1 THEN GOSUB 5410 EL  PY
SE GOSUB 5390
5580 PRINT CHR$(31)+CHR$(5+B)+CHR$(  UY
9)+XC1$+ROB$(B)
5590 PRINT CHR$(31)+CHR$(34-B)+CHR$  YE
(9)+ROB$(10-B)+YC1$
5600 NEXT B                          UK
5610 FOR B=B TO 1 STEP-1             QL
5620 P=-P:IF P=1 THEN GOSUB 5420 EL  PL
SE GOSUB 5400
5630 PRINT CHR$(31)+CHR$(6+B)+CHR$(  UM
9)+ROB$(B)+YC1$
5640 PRINT CHR$(31)+CHR$(33-B)+CHR$  YY
(9)+XC1$+ROB$(10-B)
5650 NEXT B                          VE
5660 NEXT Q                          XA
5670 CM=38500:CD=38425:GOTO 5520     ZM
5680 RESTORE 5440:RETURN             UR
5690 RESTORE 5450:RETURN             UU
5700 RESTORE 5460:RETURN             UL
5710 RESTORE 5470:RETURN             UN
5720 RESTORE 5480:RETURN             UQ
5730 RESTORE 5490:RETURN             UT
5740 RESTORE 5500:RETURN             UK
5750 REM -----------                 MF
5760 REM DATA OBJETS                 PM
5770 REM -----------                 MH
5790 DATA 198,199,200,201,202,203,1  LB
79,180,181,187,188,189,177,178,128,
179,180,181,184,185,186,182,183,128
,179,180,181,177,178,128,182,183,12
8,179,180,181
5790 POKE 38585,TY*2:POKE 38586,TX*  PZ
2:CALL 38587
5800 SOUND 5,15,1,,10,3,1            RK
5810 LOCATE TX*2,TY*2:PRINT CHR$(25  FC
4)
5820 FOR A=1 TO 150:NEXT A           TF
5830 IF T%(PX,PY)=1 THEN OB=OB+1:PR  WG
INT CHR$(31)+CHR$(TX*2+1)+CHR$(TY*2
-1)+OBJ$(OB)+CHR$(22)+CHR$(0):GOSUB
 5920 ELSE PRINT CHR$(31)+CHR$(TX*2
+1)+CHR$(TY*2-1)+CHR$(254
5840 NB=2:IF T%(PX,PY)=1 THEN NB=1   BQ
5850 FOR A=1 TO NB                   LF
5860 IF GA=9 THEN A=NB:GOTO 5880     ZY
5870 GA=GA+1:GOSUB 3550:SOUND 5,70,  KJ
4,12,1,3
5880 NEXT A                          VJ
5890 IF OB=12 THEN 6040              PF
5900 FOR A=1 TO 150:NEXT A           TE
5910 RETURN                          FJ
5920 FOR I1=1 TO 3                   LN
5930 FOR I=350 TO 390 STEP 10        UF
5940 SOUND 5,450-I,7,0,4             RW
5950 SOUND 2,46-I/10,7,0,4           TW
5960 NEXT I                          WF
5970 NEXT I1                         FB
5980 PRINT CHR$(31)+CHR$(27+OB)+CHR  NN
$(24)+OBJ$(OB)+CHR$(22)+CHR$(0)
5990 FOR A=1 TO 15                   LQ
6000 S=S+50:GOSUB 3600:GOSUB 3620    AX
6010 SOUND 5,70,4,12,1,3             RD
6020 NEXT A                          UF
6030 RETURN                          FC
6040 FOR A=1 TO 5:LOCATE 1,1:PRINT   BG
CHR$(11):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A
:FOR A=1 TO 3:LOCATE 1,25:PRINT CHR
$(10):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A
6050 FOR I=1 TO 10:FOR J=500 TO 1 S  JY
TEP-10:SOUND 3,J,1,15:NEXT J,I
6060 FOR A=1 TO 100:LOCATE 1,1:PRIN  AE
T CHR$(11):SOUND 5,400,3,15,,,31:LO
CATE 1,25:PRINT CHR$(10):SOUND 5,40
0,3,15,,,31:NEXT A
6070 CLS:FOR A=1 TO 1000:NEXT A      YE
6080 INK 1,6,9:PEN 1                 MZ
6090 LOCATE 1,13:PRINT"BRAVO VOUS A  TX
VEZ RETROUVE TOUS LES OBJETS"
6100 GOTO 6100                       MB
```

BAD CAT

BLACK SPRAI

Nous sommes en 1984 et Los Angeles se prepare pour les Jeux Olympiques d'Ete. Les dignitaires et personalites mettent au point leurs discours et se preparent a faire face aux grandes foules auxquelles tout le monde s attend. Mais c est compter sans les chats de gouttieres de la ville – que tout le monde meprise. Ces chats maudits sont bien connus pour leur habilite a organiser leurs propres jeux competitifs. Bad Cat justifiera-t-il sa reputation?

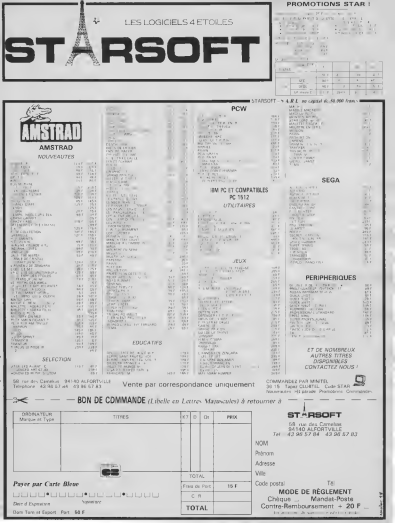
CBM 64/128 – Cassette et Disque
AMIGA – Disque
AMSTRAD – Cassette et Disque
ATARI ST – Disque

LE LOGICIEL DE DEMAIN AUJOURD'HUI

GO!

GO! Media Holdings Ltd. (France), Sarl, B.P 3 Zac de Mougins, 06740 Châteauneuf de Grasse. Tel. 93423544.

Rainbow Arts



LES LOGICIELS 4 ETOILES
STARSOFT
PROMOTIONS STAR !
AMSTRAD
AMSTRAD
NOUVEAUTES
SELECTION
EDUCATIFS
PCW
IBM PC ET COMPATIBLES
PC 1512
UTILITAIRES
JEUX
SEGA
PERIPHERIQUES
ET DE NOMBREUX AUTRES TITRES DISPONIBLES CONTACTEZ NOUS !
58 rue des Camélias 94140 ALFORTVILLE
Telephone 43 96 57 84 43 96 57 83
Vente par correspondance uniquement
COMMANDEZ PAR MINITEL
36 15 Tapez CLUBTEL Code STAR
Nouveautés Hit parade Promotions Commandes
BON DE COMMANDE (Libelle en Lettres Majuscules) à retourner à
ORDINATEUR Marque et Type
TITRES
K7
D
Qt
PRIX
TOTAL
Frais de Port
15 F
C R
TOTAL
Payer par Carte Bleue
Date d'Expiration
Signature
Dom Tom et Export Port 50 F
STARSOFT
58 rue des Camelias
94140 ALFORTVILLE
Tel 43 96 57 84 43 96 57 83
NOM
Prénom
Adresse
Ville
Code postal
Tél
MODE DE RÈGLEMENT
Chèque
Mandat-Poste
Contre-Remboursement + 20 F

Loriciels

GRAND CONCOURS

PERMANENT

La micro c'est super mais, de temps eo temps c'est bien aussi de faire autre chose. Nous vous offrons, eo collaboration avec "BRETAGNE et VENISE", de vous évader en effectuant un voyage ou un séjour avec activités sportives pendant la semaine de votre choix des vacances scolaires de l'été 88.

Pour gagner, il suffit de participer au concours que nous vous proposons ce mois-ci en collaboratioo avec Loriciels et les Editions Robert Laffoot qui offrent respectivement des logiciels et des livres. Quant au voyage, il varie en fooction de l'âge du gagnant :

Pour un jeune de moins de 17 ans, **un séjour de tennis, golf, voile ou équitation.**

Si notre gagnant a plus de 18 ans, **un week-end de 3 jours et demi, en demi-pension dans un hôtel 3 étoiles à Hammamet (Tunisie).**

LES LOTS

1er : uo voyage
Du 2e au 5e : 8 logiciels à choisir dans le collection Amstrad CPC de Loriciels
Du 6e au 10e : 3 logiciels à choisir dans la collection Amstrad CPC de Loriciels
Du 11e au 15e : 1 logiciel au choix dans la gamme Amstrad CPC de Loriciels
Catalogue des logiciels sur Amstrad CPC de Loriciels disponible sur simple demande
Du 16e au 35e : le 1er volume de la collection "Bouquins" des œuvres complètes de Victor Hugo (contenent notamment Han d'Islande) éditée per les éditions Robert Laffoot.

laffont

Le concours est ouvert à tous les lecteurs d'Amstar, à l'exception des personnels du groupe de presse Faurez-Mellet, des employés des sociétés de diffusion et d'édition de logiciels Les réponses doivent obligatoirement nous parvenir sur la page ci-contre, découpée dans la revue Aucune photocopie ne sera acceptée
Le gagnant (ou sa famille) sera mis en contact avec l'organisme de voyage pour régler toutes les modalités de séjour

NOTRE GAGNANT

Nous avons décidé de vous faire connaître uo peu mieux les gagnants de notre concours permanent. C'est pourquoi nous avons demandé è **Thierry PARASSIN,** vainqueur du concours ayant eu lieu dans le o° 15 d'Amstar de nous faire parvenir son autoportrait accompagné de photos que voici .

Thierry PARASSIN : "D'habitude, je suis moins sérieux !..."

Cher Amstar,
Je vais essayer de me décrire en quelques lignes : tout d'abord, j'ai eu 18 ans le 7 janvier. Je vais encore au lycée où je prépare un Bac C (je suis en Terminale) et j'essaie, bien que ce soit difficile, de concilier les études et ma passion paur l'informatique Je me débrouille assez bien avec le BASIC par contre je ne maîtrise aucun autre langage Je lis Amstar depuis sa création en septembre 86 et je possède presque toute la collection des CPC (N D.L R. : c'est bien grand frère !) J'aime bien Amstar car il répond à toutes les questions que je peux me poser sur tel ou tel jeu et j'aime bien CPC pour son côté technique. Quant à mes autres activités, je pratique le volley-ball et j'aime bien le foot Voilà, je pense vous avoir tout dit
Selut...

En attendant de recevoir l'autoportrait de notre gagnante pour le concours peru dans Amstar n° 16, nous vous livrons son prénom et son nom : **Irène ELBAZ** qui habite à Sevran.

AMSTRAD CASSETTES

5e Anniversaire MICROMANIA Frais de port GRATUITS en fevrier ou 1 LOGICIEL special anniversaire GRATUIT
(Pour toute commande ayant au moins 1 Logiciel au prix normal)

ELU AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf -Tél. 93.42.57.12

LES TRESORS DE US GOLD 119F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 119F
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSSIBLE MISSIO
OCEAN ALL STAR HIT N 2 119F
+ARMY MOVES+MUTANTS+COBRA
+HEAD O HEALS+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARCADE HITS 119F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 119F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 195F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
LORICIEL HIT 4 149F
+BILLY BANLIEUE+MGT+MARACAI
ELITE 6 PACK N°2 95F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
ERE HITS N°2 145F
+CRAFTON XUNK+ROBBOT
+EDEN BLUES+SAI COMBAT
GAME SET MATCH 129F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBALL
+PING PONG+FOOT+SUPER DECATH
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
OCEAN ALL STAR HITS 95F
TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
AMSTRAD GOLD HITS N°2 98F
+ BREAKTHRU + THE GOONIES
+ AVENGER + DESERT FOX+GOLF
PACK FIL N 2 139F
+THE GREAT ESCAPE+ REVOLUTION
CAULDRON2 + SORCERY
TRIPLE PACK 99F
TOUR AYON +3DC+AIRWOLF 2
EXCLUSIFS N°1 99F
ARD + TAI PAN
S+TOP GUN
LAUREATS 95F
SERVICE +GREEN BERET
ON 2
CK 2 95F
Y DOO+FIGHTING WARRIOR
JAD +COMMANDO 86+1942
PACK 1 85F
BJACK+AIRWOLF
MANDO +FRANK BOXING
AMIS GREATEST HITS 95F
BERET +PING PONG
PERSPORTS + AR K NGH
SOLD A MILLION N 3 95F
FU MASTER+RAMBO
BEST R +FIGHTER PILOT
HIT N 6 129F
NOSTRA OMR
MISSION
HEWSON 95F
ZYNAPS
AMA+URIDIUM PLUS
M UBISOFT 165F
+INERTIE+ASPHALT
A +MGE CAILL
LORICIEL 95F
SAPIENS+M T+

NOUVEAUTES

ACE 2	95F
A I F ADV TACT FIGHTER	89F
ALTERN WORLD GAMES	95F
ANNALES DE ROME	179F
BAD CAT	95F
BILLY 2	135F
BLOOD VALLEY	95F
CATCH 23	89F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95F
CLEVER AND SMART	135F
CONFLICT I	135F
DEATH OR GLORY	99F
EXIT	145F
FIRE TRAP	95F
FLYING SHARCK	99F
GABRIEL	139F
GUNSHIP	195F
GUNSMOKE	95F
HANS DISLANDE	129F
HURLEMENTS	135F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95F
INFILTRATOR 2	95F
INTERNATIONAL KARATE 2	95F
IRON HORSE	99F
JACKAL	149F
LA CHOSE DEGROTEMBURG	135F
LA MARQUE JAUNE	249F
L ANGE DE CRISTAL	145F
L ANNEAU DE ZENGARA	145F
LAZER TAG	95F
NAVY MOVES	89F
PEPE BEQUILLE	145F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129F
PHANTYS	89F
PIRATES	95F
PLATOON	89F
PREDATOR	89F
ROLLING THUNDER	95F
SANTA FE	1 9F
SEPTEMBER	95F
SHACKLED	95F
SKAAL	145F
SIDE ARMS	95F
SORCERER LORD	179F
STREETSPORTBASKETBALL	95F
STRYFE 2	135F
SUPER HANG ON	95F
THE LAST NINJA NF	95F
THE SENTINEL	99F
TOUR DE FORCE	95F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR	165F
VICTORY ROAD	89F
WARLOCK	95F
WESTERN GAMES	135F
WIZARD WARZ	89F
WORLD LEADTOURNAMENT	95F

HIT PARADE

720 DEGREES	95F
BARBARIAN NF	95F
BASIL THE DETECTIVE	95F
BASKET MASTER	89F
BIVOLAC	125F
BUBBLE BOBBLE	95F
BUGGY BOY	95F
BOB WINNER	129F
BOBSLEIGH	95F
BRAVESTAR	95F
CAPTAIN AMERICA	95F
CALIFORNIA GAMES	95F
CAULDRON 2	85F
COMBAT SCHOOL	89F
CRASH GARET	195F
GAUNTLET 2	95F
GRYZOR	89F
HSM COBRA NF	259F
INDIANA JONES NF	95F
IZNOGOUD	195F
LA GUERRE DES ETOILES	99F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES RIPOUX	125F
L OEIL DE SETH	145F
LES MAITRES DE L'UNIVERS	95F
MACH 3	129F
MAD BALLS	89F
MASK 2	95F
MATCH DAY 2	89F
MEUTRES EN SERIES NF	259F
OUT RUN	95F
PHANTOM CLUB	89F
PROHIBITION NF	129F
PSYCHOSOLDIER	89F
QUAD	149F
RASTAN	89F
RAMPART	95F
RENEGADE NF	
ROAD RUNNER NF	95F
RYGAR	95F
SCRABBLE FR NF	175F
SUPERSKI	145F
THUNDERCATS	89F
TRANTOR	95F
WORLD C LEADERBOARD	89F

AFFAIRE SYDNEY NF	145F
BIRDI	135F
BOB MORANE FICTION	145F
BOB MOR: LES CHEVALIERS	245F
BOB MORANE LA JUNGLE	245F
COBRA (LORICIEL)	129F
CRAZY CARS	129F
F15 STRIKE EAGLE	99F
DEATH WISH 3	89
ENDURO RACER NF	95F
ENTREPRISE	89F
FORTERESSE	135F
FREDDY HARDEST	89F
GALACTIC GAME	95F
GRAND PRIX 500CC NF	139F
LES PASSAGERS DU VENT 1	285F
MARCHE A L OMBRE NF	145F
MASK 1	89F
MONOPOLY NF	175F
NEMESIS NF	89F
PHARAON	129F
RX220	145F
SCALEXTRIC NF	95F
SILENT SERVICE	85F
SLAP FLIGHT NF	89F
SALOMONS KEY	89F
SPY VS SPY 3	99F
STIFFLIP AND CO NF	95F
SUPERSPRINT	95F
TOBROUCK NF	119F
TRIVIAL PURSUIT NF	175F
TUER N'EST PAS JOUER	95F
TURLOGH LE RODEUR	245F
ZOMBI	135F

SPECIAL ANNIVERSAIRE 35 F

ALBUM ULTIMATE	HEAD OVER HEALS
AMERICA S CUP	IT'S A KNOCK OUT
ARMY MOVES	LAST MISSION
AU REVOIR MONTY	LEGEND OF KAGE
BATMAN	MARIOS BROTHER
BRUCE LEE	MISSION
COBRA	MUTANT
DONKEY KONG	NECROMANCIEN
ELEVATOR ACTION	NEMESIS THA WARLOCK
FINAL MATRIX	NEXUS
FLASH	RAID
GALVAN	REVOLUTION
GREEN BERET	SAMOURAI TRILOGY
GLADAILANAL	TENTH FRAME
GUNFRIGHT	WIZZBALL
HACKER 2	

Promotions sur manettes

Manettes Speed King	145 F
Terminator (grenade)	145 F
Manette Pro 5000	145 F
Elite autofire	145 F
Cheetah 125 +	90 F
Cheetah mach 1 +	135 F
Cordon pour branchement 2 manettes (Amstrad)	75 F

SUPER! LA MANETTE US GOLD

Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider à pulveriser vos scores

- Poignée de support type pistolet
- Gachette "Fire" integrée à la poignee
- Contacts ultra sensibles assurés par des micro connecteurs
- Mécanique en acier tres robuste
- Cable ultra long pour plus de mobilite
- 1 an de garantie totale

125 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d emballage	+ 15 F
Precisez cassette ☐ Disk ☐ Total a payer =	F

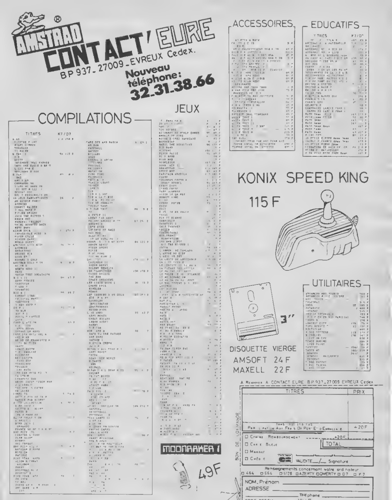
ADRES

F

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE INTERBANCAIRE

CB

N de Membre (facultatif)



AMSTRAD
CONTACT' EURE
BP 937_27009_EVREUX Cedex.
Nouveau téléphone:
32.31.38.66
ACCESSOIRES
EDUCATIFS
COMPILATIONS
JEUX
KONIX SPEED KING
115 F
UTILITAIRES
3"
DISQUETTE VIERGE
AMSOFT 24 F
MAXELL 22 F
MOONRAKER I
49F
A Renvoyer A CONTACT EURE BP 937_27009 EVREUX Cedex
TITRES
PRIX
+20F
TOTAL
BON DE COMMANDE
Signature
NOM, Prénom
ADRESSE
Téléphone
CODE POSTAL
VILLE

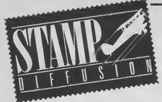


Avez-vous ce qu'il faut....
....pour devenir un flic secret RT?

Un Classique pour Machines à Sous de U.S. Gold
U.S. Gold Ltd , (France), Sarl, B.P.3, Zac de Mousquette, 05740 Châteauneuf de Grasse. Tel: 93427144.



LES MEILLEURS AU MONDE
POUR AMSTRAD/CBM64/128
EPYX
POUR AMSTRAD/CBM64/128
COMPILATION DE 4 JEUX.
WORLD GAMES
WORLD GAMES
Une competition internationale d'epreuves sportives y compris le plongeon d'une falaise, le sumo le rodeo sur taureau, le saut de tonneau en patins a glace, et autres.
IMPOSSIBLE MISSION
La menace L'aneantissement nucleaire La mission parvenir au centre de controle du savant fou, Elvin, et dechiffrer son code secret – on dit que c'est IMPOSSIBLE. Alors si cela est vrai Agent 4125, vot e monde n'existera plus
IMPOSSIBLE MISSION
WINTER GAMES
WINTER GAMES
Une collection passionnante d'epreuves spectaculaires reunissant le patinage artistique (figures libres et imposees) le bobsled le saut a ski et le biathlon.
SUPER CYCLE
SUPER CYCLE
Vous devrez lutter contre le temps et vous aurez besoin de nerfs d'acier pour surmonter ce defi de course sur une motocyclette super rapide.
POUR P.C.
EPYX
POUR P.C.
WINTER GAMES
WINTER GAMES
COMPILATION DE 3 JEUX.
SUMMER GAMES II
SUMMER GAMES II
PITSTOP II
PITSTOP II



LOGICIELS DE JEUX POUR AMSTRAD

MATÉRIEL GARANTI

CASSETTES

7867	10 COMPUT HITS	99
7632	1001 B C	117
7794	20 000 AVANT JÉSUS CHRIST	117
7861	4 AS (COMPIL DIGITAL INTEG	111
7761	5 COMPUTER HITS	74
7760	5 STAR GAMES 2	80
7758	ACADEMY	99
7517	ACES OF ACES	91
7499	ACRO JET	99
7837	ACTION REPLAY	36
7808	AMARATE (5 EX	40
7488	AMERICA S CUP CHALLENGE	40
7536	AMSTRAD ACADEMY	89
7817	ANGLE BALL	38
7739	ANNALS OF ROME	103
7540	ASPHALT	125
7404	ASTERIX	99
7383	ATAHUALPA	89
7393	BACK TO REALITY (5 EX.)	28
7820	BACTERICK	117
7258	BAD MAX	48
7801	BALL CRAGY (5 EX	30
7706	BARBARIAN	99
7725	BASKET BALL	80
7899	BASKET MASTER	87
7538	BIG 4	90
7639	BIG 4 NUMÉRO 2	108
7263	BIGGLES	99
7711	BIGTOP BARNEY (5 EX)	26
7888	BIRDIE	130
7814	BIVOUAC	117
7900	BOB MORANE/CHEVALERIE	246
7901	BOB MORANE/SCIENCE FICTION	280
7898	BOBSLEIGH	105
7798	BOS CONIAN (5 EX.	26
7826	BOULDER DASH I	41
7876	BOULDER DASH CONST KIT	105
7777	BOY RACERS (5 EX.)	34
7899	BRAVESTAR	105
7395	BREAKTHRU	39
7800	BRIAN JACK (5 EX.)	26
7845	BRIDE OF FRANKENST	41
7249	BRIDGE	280
7716	BUBBLER	199
7882	BUGGY BOY	87
7802	BUMP SET SPIE (5 EX)	26
7884	BUSINESS FLIGHT	131
7904	CALIFORNIA GAMES	108
7851	CAMELOT WARRIORS	41
7885	CAPTAIN AMERICA	105
7865	CHALLENGE OF THE GOBOTS	41
7508	CITY SLICKER	77
7522	COBRA	89
7897	CLASSIQUES 2 (GOPX - PING HIBBL	131
7522	COBRA	60
7784	COLOSSUS CHESS 4 0	99
7878	COMBAT SCHOOL	87
7754	CONVOI RIDER	99
7522	COSMIC SHOCK ABSORBER	93
7658	CRAFTON ET XUNK	130
7806	CRAZY CARS	128
7890	CRYZOF	87
7618	DAME 3D CHAMPION	147
7821	DAME SCANNER	117
7277	DANCING GIRL	114
7835	DANDY	41
7755	DANGER STREET	116
7339	DEACTIVATORS	41
7783	DEATH WISH 3	94
7867	DEATHRIDE	41
7842	DEATHSCAPE	41
7598	DEEPERS DUNJEONS	48
7639	DESPOTIK DESIGN	134
7841	DOGFIGHT 2187	41
7875	DRILLER	131
7738	DWARF	110
7344	EAGLE NEST	84
7834	EIDOLON	41
7513	ELEVATOR ACTION	69
7874	ELITE COLLECTION (BEST ELITE	145
7614	ENDURO RACER	86
7735	ERE HITS	147
7805	ERE HITS VOL 2	147
7758	EXOLON	74
7266	EXPLODING FIST	94
7557	F15 STRIKE EAGLE	84
7111	FEU!	134
7267	FIGHTING WARRIOR	99
7563	FIRELORD	76
7865	FIRESCAPE	84
7278	FIVE & SIDE SOCCER (5 EX	34
7871	FIVE STARS GAMES 3	99
7680	FLESH GORDON (5 EX	38
7818	FORTUNE FOOTBALL	177
7815	FREDDY HARDEST	78
7572	FUTURE KNIGHT	41
7752	GAME OVER	78
7824	GAME SET AND MATCH	134
7880	GAUNTLET	99
7872	GAUNTLET 2	184
7877	GIFT PACK THRILLER	30
7595	GOLD HITS NUM 1	105
7399	GOLDEN TALISMAN (5 EX	38
7611	GOLDHITS NUMÉRO 2	111
7561	GRAPHIC CITY	130
7860	GREYFELL	41
7810	GUADALCANAL	99
7568	HEARTLAND	84
7838	HI JACK	41
7781	HIGH FRONTIER	94
7808	HIT PACK 3	87
7388	HIT PACK ELITE	89
7582	HIT PACK ELITE II	94
7512	HIVE	84
7332	L'AFFAIRE SYDNEY	117
7587	KWAHC	89
7629	HMS COBRA	203
7697	HYDROFOOL	81
7380	HYPERSPORT	85
7553	IKARI WARRIORS	77
7825	IMAGINE'S ARCADE HITS	111
7790	INDIANA JONES	199
7757	INDOOR SPORTS	92
7730	INERTIE	126
7882	INQUISITOR	167

DISQUETTES

7581	ARKANOIDS	138
7540	ASPHALT	169
7404	ASTERIX	169
7820	BACTERIK	155
7260	BAD MAX	184
7706	BARBARIAN	121
7725	BASKET BALL	137
7899	BASKET MASTER	132
7284	BATMAN	130
7538	BIG 4	184
7888	BIRDIE	180
7814	BIVOUAC	299
7744	BLACK MAGIC	163
7520	BLUE WAR	230
7900	BOB MORANE/CHEVALERIE	302
7901	BOB MORANE/SCIENCE FICTION	302
7876	BOULDER DASH CONST KIT	184
7894	BRAVESTAR	185
7616	BRIDGE	299
7716	BUBBLER	152
7893	BUGGY BOY	147
7884	BUSINESS FLIGHT	174
7741	CANADAIR	158
7564	CITY SLICKER	138
7249	EXCALIBUR QUEST	187
7362	INTERNATIONAL KARATE	163
7795	JACK THE NIPPER 2	138
7489	JAIL BREAK	72
7115	JIMMY BUSINESS	185
7217	JUNGLE JANE	160
7588	KAT TRAP	134
7615	KIDKIT	299
7693	KILL UNTIL DEAD	152
7392	KONAMI'S COIN OF HITS	130
7332	L AFFAIRE SYDNEY	200
7111	FEU	185
7563	FIRELORD	138
7865	FIRESCAPE	160
7871	FIVE STARS GAMES 3	152
7818	FORTUNE FOOTBALL	200
7815	FREDDY HARDEST	138
7824	GAME SET AND MATCH	199
7271	GLOBE TROTTER	239
7460	GOLF	115
7568	HEARTLAND	138
7784	20 000 AVANT JÉSUS CHRIST	133
7861	4 AS (COMPIL DIGITAL INTEG	174
7761	5 COMPUTER HITS	112
7760	5 STAR GAMES 2	134
7497	ACRO JET	158
7767	ROAD RUNNER	152
7870	RYGAR	158
7122	S O S SPACE	188
7113	S O S OVOIDES	185
7589	SABOTEUR II	138
7806	MANHATTAN LIGHT	163
7083	MANDRAGORE	200
7578	MANHATTAN 95	189
7733	MUTANTS	138
7810	OCEAN ALL STAR HITS	174
7274	L ANTRE DE GORK	187
7574	LE CASSE	196
7506	LE CHEVALIER BLANC	299
7375	LE CRYSTAL BLEU	187
7803	LE MAITRE DES AMES	179
7583	LES PASSAGERS DU TEMPS	200
7809	LES RIPOUX	200
7858	LES TRÉSORS D US GOLDS	194
7368	LIGHT FORCE	134
7855	LIVE A MORE WAR GAMES	160
7704	MAG MAX	129
7629	HMS COBRA	302
7757	INDOOR SPORTS	145
7730	INERTIE	184
7882	INQUISITOR	216
7727	WONDER BOY	137
7598	SARACEN	152
7545	SCALEXTRIC	158
7588	SENTINEL	136
7543	SHOCK WAY RIDER	128
7493	SILENT SERVICE	158
7772	SOLOMON KEY	145
7525	SPACE HARRIER	134
7792	SPORTS PACK	179
7887	SRAM 2	200
7894	STAR RAIDERS II	137
7281	STRIKE FORCE HARRIER	184
7789	SUN STAR	137
7760	SURVIVOR	152
7240	OMEGA PLANETE INVISIBLE	200
7389	PACK MASTERTRONIC	91
7734	PAPERBOY	144
7897	PHANTOM CLUB	152
7885	PHENIX NOIR	174
7719	PROFANATION	184
7902	O IN	262
7726	QUARTET	137
7605	RANARAMA	147
7873	REMPART	188
7720	RIDING NUCLEAR	97
7764	WORLD CLASS LEADERBOARD	192
7822	ZARZAS	152
7558	ZOMBI	170
7784	TAIPAN	129
7533	TARZAN	103
7112	TERREUR SUR LE NID	128
7718	THAI BOXING	138
7515	THE PAWN	180
7123	THESAURUS	198
7577	THEY SOLD A MILLION	130
7402	THEY SOLD A MILLION II	130
7860	THUNDER CATS	158
7110	TRAFIC PANIQUE	185
7819	TRAITEMENT B222	155
7812	TRANTOR	152
7731	TRIO	131
7565	TRIVIAL PURSUIT (FR)	221
7723	TROLLIE SPACE	97
7457	TT RACER	174
7750	TUER N'EST PAS JOUER	164
7888	TURLOGH LE RODEUR	262
7756	ULTRON I	152
7550	VOLLEY BALL	203
7868	WESTERN GAMES	299
7883	WINCHESTER	174



BON DE COMMANDE

A RENVOYER AVEC VOTRE RÈGLEMENT
A STAMP DIFFUSION
17, RUE RUSSEIL 44000 NANTES

CI-JOINT MON RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU PAR MANDAT

Nom

Prénom

Adresse

Tel

SIGNATURE

VEUILLEZ M ENVOYER LES LOGICIELS DONT J INDIQUE LES TITRES CI DESSOUS

RÉF	TITRES	QUANTITÉ	PRIX
		TOTAL	
		FRAIS PORT	15 F
		TOTAL	

IZARD GRAPHIQUE 40 35 75 34

BRETAGNE EDIT PRESSE

PRESENTE :



VS4



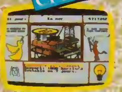


ATTENTION... ...UNIQUEMENT SUR DISQUETTES !

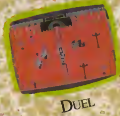




MERLIN



PETROL



DUEL

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A :
BRETAGNE EDIT' PRESSE
La Haie De Pan – 35170 BRUZ
Tél. 99.57.90.37

Mode de règlement : ____________

Chèque ❏ Mandat ❏ Chèque postal ❏

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ____________

Code postal ____________ Ville ____________

Commande en date du ____________

Signature

TITRES	QUANTITE	PRIX UNITAIRE		MONTANT
PAC PUNK		75,00		
VS4		75,00		
SYNCHRONOUS		75,00		
DUEL		75,00		
MERLIN		75,00		
PETROL		75,00		
		PORT FORFAIT	De 1 à 3 logiciels	10 F
			De 4 à 6 logiciels	13 F
		Total		
		Envoi en recommandé		7 F
		Montant global		

Logiciels disponibles uniquement sur disquettes !


COMPILATIONS 2

10 JEUX SUPER

LA PLUS GRANDE COMPILATION DE SPORT JAMAIS REALISEE

PLUS DE 20 EPREUVES ETONNANTS

GAME SET AND MATCH

SQUASH
BASKET
FOOTBALL
CHEVAL D'ARCON
NATION
TIR
TIR A L'ARC
TRIPLE SAUT
HALTERES
PING PONG
TIR AU PISTOLET
CYCLISME
PLONGEON
SLALOM GEANT
AVIRON
TIR DE PENALTY
SAUT A SKI
TIR A LA CORDE
TENNIS
BASEBALL
BOXE
BILLARD

10 HIT GAMES

OVER 20 EXCITING EVENTS

ocean

ocean



Gerard PELLAN

BRETAGNE EDIT' PRESSE

Confiance - Qualité - Service

Notre Groupe

7 ans d'expérience de vente dans le monde



Le développement de la vente par correspondance est un fait que nul ne conteste
Pour de nombreux chefs d'entreprises, il représente même l'avenir.
Ce système de vente dépend de 3 points essentiels.

L'EXPERIENCE | **LA CONFIANCE** | **LA QUALITE**

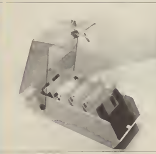
• **Expérience** : notre groupe fait de la VPC depuis 1980

• **La confiance** le choix des produits que nous soumettons à nos clients, émanation directe de nos relations privilégiées avec vous.

• **La qualité** : les produits proposés sont sélectionnés Ce système commercial permet au client éloigné de faire son choix sans se déplacer. De notre côté, nous pouvons réduire les marges, donc vendre moins cher.

CE CATALOGUE TOUCHE PLUS D'UN MILLION DE LECTEURS

OFFRE SPECIALE



• Boîte **DATA Case** 5"1/4 (50 disk) 10 disquettes D F D D 5"1/4	120 F + Port et emballage 25 F Total Lot **145 F**
• **1 Boîte DATA Case 3"1/2 (40 disk)** 10 disquettes D F D D 3"1/2	260 F + Port et emballage 25 F Total Lot **285 F**
• **1 Boîte DATA Case 3" (20 disk)** 10 disquettes MAXELL D F D D 3"	340 F + Port et emballage 25 F Total Lot **365 F**
• **Boîte DATA Case seule** 3" 3"1/2 5"1/4	85 F+25 F Port et emballage

FABRICANTS – ARTISANS – IMPORTATEURS

Vous avez un produit à vendre Ce produit peut intéresser nos lecteurs ?
N'hésitez pas à prendre contact avec nous.
G. PELLAN Tél : 99.57.90.37

MA BIBLIOTHEQUE INFORMATIQUE

BASIC

INITIATION BASIC – niveau 1 – GW BASIC et BASIC Microsoft – H. Lilen : le "best-seller" de la micro-informatique. Les commandes et les instructions y sont étudiées à l'aide d'exemples de programmes fournis avec le résultat de leur action. Tout y est étudié : style, exemples commentaires, présentation pour réduire l'effort d'assimilation au strict minimum. ***CODE R 52 (176 pages) : 125 F.***

INITIATION AUX FICHIERS BASIC – J. Bénard : avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft puis celui de son exploitation. L'auteur, à l'aide d'exemples concrets, vous fait explorer successivement les fichiers en mémoire interne à accès séquentiel et à accès direct, en évitant les écueils les plus courants, principales causes de perte de temps. ***CODE R 188 (160 pages) : 115 F.***

PASSEPORT POUR BASIC – R. Busch : de ABS à XDRAUW, cet ouvrage regroupe toutes les commandes, fonctions et instructions des différents BASIC. Vous l'utiliserez soit comme un dictionnaire alphabétique pour connaître rapidement l'emploi d'un mot particulier, soit comme un guide de transcription de programmes, puisque les termes propres à certaines machines sont repérés par des symboles graphiques. Un livre clair et pratique à garder à portée de la main. ***CODE R 402 (128 pages) : 45 F***

INITIATION A LA MICRO-INFORMATIQUE – Le microprocesseur – F. Melusson : langages, calcul binaire, codages, fonctions logiques, technologie et organisation des microprocesseurs, le MC 6800 de Motorola, les mémoires, circuits et systèmes d'interface, la programmation.
CODE R 487 (160 pages) : 45 F.

INITIATION BASIC – niveau 2 – programmation structurée – D. Crochet et D. Vilain : ce livre accessible même aux débutants vous permet de réaliser des programmes clairs et efficaces dignes de professionnels. Il vous montre comment, pour chaque application aussi complexe soit-elle, définir les données et les traitements, puis traduire son fonctionnement sous une forme graphique indépendante du langage de programmation.
CODE R 158 (272 pages) : 188 F.

REPERTOIRE MONDIAL DES BASIC – J. Bénard : les pièges liés à l'emploi d'un même mot-clé sur différents ordinateurs, l'emploi des ordres BASIC sur les différentes machines, le ou les ordres BASIC nécessaires pour une action précise sur un ordinateur donné, tableaux comparatifs des symboles, index des mots classés selon leur rôle, liste des mots pour chaque version. Un outil précis, efficace, indispensable à tout programmeur en BASIC.
CODE R 123 (448 pages) : 185 F.

J'APPRENDS LE BASIC – M. Caut : se servir d'un ordinateur peut paraître compliqué et réservé aux adultes. Dans ce livre, destiné aux 12 ans et plus, guidé par un "prof sympa", on apprend le BASIC progressivement et en s'amusant. De nombreux exercices sont proposés avec leurs corrections.
CODE R 496 – (128 pages) : 75 F.

PRATIQUE DU BASIC COMPILE – compilation – programmation – H. Lilen : ce livre expose de façon très pédagogique comment préparer puis compiler un programme avec le compilateur Quick BASIC, de Microsoft, en versions 1 et 2. Il insiste en particulier sur les différences qui existent entre les BASIC compilé et interprété. De nombreux exemples totalement développés rendent évidentes toutes les notions à acquérir. ***CODE 17 (160 pages) : 180 F.***

30 PROGRAMMES POUR COMMODORE 64 – D. Lesseran : des programmes variés mettent en œuvre les commandes BASIC, le processeur audio et le processeur vidéo du Commodore 64. Ils peuvent être utilisés tels quels ou servir, avec ou sans modification, de point de départ ou de sous-programmes à des ensembles plus importants. ***CODE R 406 (128 pages) : 48 F.***

PASCAL

PRATIQUE DU TURBO-PASCAL : CREEZ VOS LOGICIELS – J.-J. Meyer : ce livre vous enseigne de façon progressive et pédagogique comment analyser puis décomposer les applications même les plus complexes, se fabriquer des outils professionnels en TURBO PASCAL, créer des écrans de présentation ou de saisie, des menus déroulants, transférer des données entre progiciels, adapter toute imprimante à votre ordinateur. ***CODE R 40 (224 pages) : 190 F.***

TURBO PASCAL SUR AMSTRAD – P. Brandeis et F. Blanc : destiné aux possesseurs d'Amstrad 464, 664, 6128 et PCW 8256, ce livre leur permettra de maîtriser ce langage très puissant. Toutes les commandes sont expliquées et illustrées pour arriver à un haut niveau de connaissances : faire de l'Assembleur à l'intérieur des routines Pascal, connaître le fonctionnement de Heap et de Pile, maîtriser les pointeurs, etc. Une bonne connaissance d'un langage comme le BASIC est nécessaire. ***CODE P 318 (232 pages) : 150 F.***

INITIATION PASCAL – J.-C. Guillemot : le présent ouvrage s'est appuyé sur le PASCAL USCD tout en respectant au mieux les spécifications des normes établies par le projet SOL. Chaque point du langage fait l'objet d'un développement accompagné d'un diagramme de syntaxe et est illustré par des exemples. Les chapitres sont tous terminés par des exercices afin que le lecteur puisse vérifier ses connaissances. ***CODE R 74 (224 pages) : 110 F.***

70 PROGRAMMES TURBO-PASCAL – M. Cacou et J.-C. Guillemot : vous pouvez utiliser ce livre que vous sachiez ou non écrire des programmes en TURBO PASCAL. Les auteurs y décrivent soigneusement chaque programme en donnant des exemples testés sur IBM-PC. Les programmes reproduits représentent rigoureusement ceux qui ont fourni les résultats indiqués. ***CODE R 134 (192 pages) : 125 F.***

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL – D. Stivison : cet ouvrage permet à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage.
CODE S 0180 : 196 F.

ASSEMBLEUR

ASSEMBLEUR DE L'AMSTRAD – M. Henrot : pour lire cet ouvrage, il faut avoir une bonne pratique du langage BASIC. Dans une première partie, l'auteur donne les principes de base de l'assembleur du Z80. Dans une seconde partie, les connaissances acquises sont appliquées aux particularités de l'Amstrad, notamment au générateur de son. Des routines et adresses utiles apprennent à utiliser à fond les périphériques des Amstrad 464, 664 et 6128.
CODE P 205 (192 pages) : 105 F.

RSX et routines assembleur sur Amstrad – D. Roy et J.-J. Weyer : de très nombreux programmes de graphismes et de mathématiques permettront aux possesseurs d'Amstrad (464, 664, 6128) d'améliorer leurs connaissances en assembleur Z80 grâce à des instructions spéciales : les RSX. Ils pourront ainsi obtenir une plus grande rapidité d'exécution et de très beaux graphismes. Les nombreux exemples et commentaires aident à assimiler facilement les instructions. ***CODE P 352 (368 pages) : 200 F***

INITIATION AU LANGAGE ASSEMBLEUR – B. Geoffrion et H. Lilen : ce livre vous enseigne comment programmer en assembleur au travers d'une cinquantaine d'exercices-programmes de difficulté graduée. Il s'appuie sur la famille des microprocesseurs 8080, 8085, Z80, MCS 800, etc. Il vous permettra d'aborder la programmation en assembleur aussi bien sur des micro-ordinateurs industriels que sur des machines standard de bureau. ***CODE R 1 (192 pages) : 130 F.***

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC – F. Pierot : cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad (464, 664, 6128). De nombreuses routines, livrées sous la forme d'un programme BASIC et d'un listing assemblé, aident l'amateur initié à l'assembleur à progresser dans la connaissance de la programmation du Z80. ***CODE P 340 (364 pages) : 145 F***

PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR Z80 – A. Pinaud : une initiation à l'assembleur Z80 : après quelques définitions et rappels sur l'assembleur en général, l'auteur détaille les instructions assembleur Z80, puis les pseudo et macro-instructions. Les derniers chapitres sont consacrés à des exemples. Le livre comporte de nombreux exercices corrigés. Deux annexes sont consacrées aux particularités de l'Amstrad et du MSX. ***CODE P 373 (224 pages) : 165 F.***

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR – T. Lachand-Robert : méthodes de programmation en assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128. ***CODE S 0193 : 168 F.***

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR – G. Fagot-Barraly : cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs des principales variables. ***CODE S 208 : 98 F.***

LANGAGE MACHINE

PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE – S. Webb : la façon de programmer l'équivalent des instructions BASIC PRINT, GOTO, GOSUB, FOR/NEXT est tout d'abord étudiée, puis ces notions sont appliquées à la réalisation d'un jeu d'action. De nombreux sous-programmes pourront être réutilisés par le lecteur dans ses propres programmes. ***CODE S 195 : 82 F.***

AMSTRAD CPC ET PCW

EXERCICES EN BASIC POUR AMSTRAD – M. Charbit : loin d'être un recueil fastidieux de problèmes et de solutions, ce livre adopte une démarche progressive et pédagogique. Il aborde les in-

structions BASIC par niveau. Avec l'énoncé du problème sont précisées les données en entrée et en sortie, l'analyse puis la solution du problème, les variables utilisées et des commentaires. Tous les programmes de cet ouvrage, destiné au débutant qui veut se perfectionner, fonctionnent sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128. *CODE P 271 (256 pages) : 130 F.*

VISA POUR LE BASIC – J.-M. Jago : initiation au langage BASIC, cet ouvrage permet non pas de devenir un expert en BASIC mais d'apprendre à se faire comprendre par l'ordinateur. Chaque mot est envisagé dans la diversité des appareils existants et traité le plus complètement possible. *CODE P 261 (104 pages) : 95 F.*

BASIC PLUS 80 ROUTINES SUR AMSTRAD – M. Martin : l'auteur propose 80 routines pour simuler des fonctions qui n'existent pas directement sur le machine. Les possibilités du synthétiseur de son sont développées pour programmer un morceau de musique ou pour produire des effets spéciaux. Le lecteur trouvera également des instructions graphiques évoluées et une initiation au tracé en haute résolution. Le lecteur doit déjà connaître le BASIC de l'Amstrad CPC pour utiliser au mieux cet ouvrage. *CODE P 298 (184 pages) : 100 F.*

AMSTRAD CPC : PROGRAMMES BASIC (n° 2) : grâce à ce livre, offrez de super programmes à votre Amstrad et notamment un désassembleur, un éditeur graphique, un éditeur de texte, etc. Tous les programmes sont prêts à être tapés et abondamment commentés. *CODE R 223 (184 pages) : 129 F.*

AMSTRAD CPC : LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS (n° 3) : introduction complète au BASIC de l'Amstrad CPC, ce livre permet d'apprendre facilement la programmation : instructions BASIC, analyse des problèmes, algorithmes complexes, etc. De nombreux exemples de programmes illustrent les notions développées. *CODE R 222 (198 pages) : 149 F*

AMSTRAD 6128 : LE GRAND LIVRE DU BASIC : ce livre permet d'exploiter les capacités du BASIC locomotive. On y trouve : bases de programmes, fonctionnement interne du BASIC, les tris, fenêtres, masque d'écran, protection contre les copies, etc. *CODE R 256 (263 pages) : 149 F.*

COMPILATION CPC n° 1, 2, 3 et 4 : 19 F.

PREMIERS PROGRAMMES AMSTRAD – R. Zaks : quels que soient votre âge et votre formation, écrivez votre premier programme BASIC en moins d'une heure. Présentation claire comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur. *CODE S 105 : 118 F.*

UNIVERS OU PCW – P. Léon : Environnement matériel, commande de CP/M 3.0, le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. *119 F.*

AMSTRAD : OUVRE-TOI (n° 4) : ce livre constitue le meilleur point de départ pour les utilisateurs de l'Amstrad CPC 464 car il apporte les informations de base sur la mise en service, les connexions possibles et les rudiments nécessaires pour développer des programmes. *CODE R 224 (130 pages) : 99 F.*

AMSTRAD : LES JEUX D'AVENTURES (n° 5) : ce livre fournit un système d'aventures complet, avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichiers de jeux, ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-même. *CODE R 225 (184 pages) : 129 F.*

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC (n° 6) : aide indispensable pour les programmeurs BASIC et "must" absolu pour les programmeurs en assembleur, cet ouvrage de référence très complet révèle tous les secrets du CPC. *CODE R 226 (600 pages) : 249 F.*

AMSTRAD CPC 464 : TRUCS ET ASTUCES (n° 1) : la structure hardware, le système d'exploitation, les tokens BASIC, le dessin avec joystick, de nombreux programmes (gestion de fichiers complète, éditeur de son, générateur de caractères...). Une mine de "trucs" pour les rois de l'astuce. *CODE R 221 – (279 pages) : 149 F.*

AMSTRAD : GRAPHISMES ET SONS SUR CPC (n° 8) : ce livre vous fait découvrir les exceptionnelles capacités graphiques et sonores de l'Amstrad. Il en montre ensuite l'utilisation grâce à de nombreux programmes intéressants et utilitaires. *CODE R 230 (184 pages) : 129 F.*

AMSTRAD : LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE (n° 10) : tout ce que l'on doit savoir sur le lecteur de disquettes. Ce livre contient aussi bien sur le DOS désassemblé et commenté, une gestion de fichiers, un moniteur disque, un Disk Manager et de nombreux programmes utilitaires. *CODE R 232 (230 pages) : 149 F.*

AMSTRAD CPC : Montages extensions et périphériques (n° 11) : pour tous les amateurs d'électronique. Ce livre montre avec de nombreux schémas tout ce que l'on peut réaliser en la matière. *CODE R 235 (450 pages) : 199 F.*

AMSTRAD : le livre du CP/M (n° 12) : avec ce livre, pas de problème pour maîtriser le CP/M ; vous saurez rapidement tout sur ce DOS extrêmement puissant : sauvegarde copie, manipulation des fichiers, exemples d'utilisation. *CODE R 233 (238 pages) : 149 F.*

DES IDEES POUR LES AMSTRAD CPC (n° 13) : des idées sous forme de nombreux programmes BASIC couvrant des sujets très variés et qui transformeront votre CPC (464, 664 ou 6128) en "petit génie". *CODE R 243 (294 pages) : 129 F.*

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC (n° 14) : pour bien connaître et bien utiliser les routines utiles des CPC 6128, 664 et 464. Un livre à la portée de tous qui contient de nombreux exemples et programmes et un désassembleur. *CODE R 239 – (284 pages) : 149 F.*

DEBUTER AVEC L'AMSTRAD CPC 6128 (n° 15) : ce livre s'adresse au débutant et explique tout ce qu'il faut savoir sur le logiciel, jusqu'à l'apprentissage du BASIC. *CODE R 248 (219 pages) : 99 F.*

LA BIBLE DES AMSTRAD CPC 664 et 6128 (n° 16) : ce livre de référence concerne les possesseurs d'Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Vous y trouverez une foule de "trucs" indispensables dont un générateur de masques, des routines des aides à la programmation, etc. *CODE R 250 (430 pages) : 199 F.*

AMSTRAD CPC TRUCS ET ASTUCES, tome 2 (n° 17) : permet de nombreux trucs pour Amstrad CPC 664 et 6128 : l'analyse du système d'exploitation du processeur, le GATE ARRAY, les interfaces, le contrôle vidéo. *CODE R 251 (250 pages) : 129 F.*

AMSTRAD CPC-PCW : le livre du logo (n° 18) : cet ouvrage permettra au lecteur de profiter au maximum du LOGO livré avec l'Amstrad. Principaux thèmes abordés : les graphismes, les procédures, les récursions, les routines de tri, un générateur de masques, structure des données, intelligence artificielle... *CODE 294 (408 pages) : 149 F.*

AMSTRAD : programmes éducatifs sur CPC (n° 19) : ce livre est un recueil complet de programmes et d'applications prêts à fonctionner sur CPC. Chaque programme est très bien commenté et l'ouvrage couvre de nombreux sujets (mathématiques, chimie...). Ce livre est tout particulièrement destiné aux lycéens. *CODE R 260 (303 pages) : 179 F.*

AMSTRAD : communications, modem et minitel sur CPC (n° 20) : un Amstrad, un téléphone, un modem : la combinaison gagnante pour entrer dans la télématique. Aspect théorique : fonctionnement d'une interface RS232, norme Vidéotex, description du fonctionnement du minitel. Aspect pratique : description d'une interface RS 232/minitel. Cet ouvrage est également d'une grande utilité aux utilisateurs d'un PCW. *CODE R 297 (206 pages) : 149 F.*

AMSTRAD CPC ET PCW : la bible du graphisme : tout sur la GSX. Ce livre est un must. Tout sur le graphisme sur CPC et PCW. Vous y trouverez notamment : programmation d'un logiciel PAINT, graphismes de gestion (histogrammes...), graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen, graphismes en langage machine. Et enfin, pour la première fois, des explications claires sur la GSX. *CODE R 227 (558 pages) : 199 F.*

AMSTRAD : le grand livre du PCW : voici l'outil indispensable pour les débutants et un "must" pour l'utilisateur professionnel. Ce livre clair et complet regroupe notamment toutes les possibilités du PCW et répond à vos différentes attentes. Il solutionne avec efficacité tous les problèmes de programmation et d'utilisation du PCW. *CODE R 262 (408 pages) : 179 F.*

UNIVERS OU PCW – P. Léon : environnement matériel, commande de CP/M 3.0, le BIDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe. *119 F.*

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD – J. Deconchat : ce livre idéal pour le débutant va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du BASIC Amstrad. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau. Chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution et fonctionnent sur CPC 464, 664 et 6128. *CODE P 222 (248 pages) : 135 F.*

SUPER JEUX AMSTRAD – J.-F. Sehan : des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur déjà initié qui veut maîtriser rapidement le BASIC de l'Amstrad. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les motos lumineuses, la grenouille, le serpent infernal, la chenille, etc. amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage. *CODE P 257 (240 pages) : 140 F.*

AMSTRAD EN FAMILLE – J.-F. Sehan : une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux, le temps, la santé, le bricolage et quelques utilitaires. Chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne BASIC. Pour l'amateur initié au BASIC qui veut commencer à programmer efficacement. Pour CPC 464, 664 et 6128. **CODE P 240 (240 pages) : 145 F**

AMSTRAD A L'ECOLE – O. Nielsen et A. Garcia-Ampudia : 21 programmes d'enseignement assisté par ordinateur à recopier pour aborder ou réviser les matières principales des classes du primaire : le calcul, le français et l'éveil. Destinés aux enseignants, parents et élèves, ces programmes en BASIC sont tous commentés et susceptibles d'être adaptés. Un cahier de vacances permet aux enfants de concevoir eux-mêmes de petits programmes. **CODE P 343 (232 pages) : 120 F.**

MIEUX PROGRAMMER SUR AMSTRAD – M. Archambault : complément pratique du manuel d'origine. L'art de concevoir et de créer un programme d'une manière efficace. Multiples astuces. Explique clairement certains points obscurs du manuel d'origine. **85 F**

PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD – M. Archambault : nombreuses routines : utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes. **85 F.**

APPRENEZ L'ELECTRONIQUE SUR AMSTRAD – P. Beaufils, B. Desperrier : programmes permettant de visualiser les phénomènes complexes de l'électronique. **85 F.**

COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD – D. Benomo, E. Dutertre : pour tous les passionnés d'ondes courtes : codage, décodage, réception/émission, interfaces. **80 F.**

CLEFS POUR AMSTRAD CPC – tome 1 – système de base – D. Martin : un mémento indispensable au programmeur de CPC : instructions BASIC, jeu d'instructions du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits utilisés. Ce mémento comprend également un recueil d'astuces : comment protéger le programme, comment installer une routine en langage machine dans une remarque, etc. **CODE P 247 (224 pages) : 140 F.**

CLEFS POUR AMSTRAD CPC – tome 2 – système disque – D. Martin et P. Jadoul : consacré aux Amstrad CPC 464 (avec extension DD1), 664, 6128 et PCW 8256, ce mémento procure un accès rapide à l'ensemble des informations indispensables à l'utilisateur du système disque : commandes, points d'entrée des routines disque, blocs de contrôle, programmation et brochage des circuits spécialisés. Un chapitre est réservé au langage Logo distribué avec le système disque. Comme le tome 1, ce mémento comprend un recueil de trucs et astuces. **CODE P 256 (232 pages) : 155 F**

AMSTRAD EN MUSIQUE – D. Lemahieu : cet ouvrage va permettre à l'utilisateur déjà initié au langage BASIC la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad (464, 664 et 6128). Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable, le lecteur est amené à utiliser et développer les instructions BASIC consacrées au son. **CODE P 324 (244 pages) : 165 F.**

CLEFS POUR AMSTRAD PCW – D. Roy et J.-J. Wayet : le guide indispensable de l'utilisateur de PCW : il traite successivement du BASIC Mallard, Locoscript, Multiplan, dBASE et CP/M Plus. Pour chaque langage ou logiciel sont données les diverses commandes ou instructions et messages d'erreur. Des exemples d'application et un index par chapitre complètent l'ouvrage. **CODE P 375 (240 pages) : 215 F.**

GESTION SUR AMSTRAD PCW – J.-M. Jego et A. Gargadennec : c'est au travers d'applications de gestion concernant les PME et les professions libérales que sont étudiés trois logiciels complémentaires utilisables sur Amstrad 6128 et PCW : Locoscript, logiciel de traitement de textes ; dBASE II, logiciel de base de données ; Multiplan, tableur. Les modèles et tableaux de bord proposés sont de difficulté croissante et peuvent être adaptés à l'aide des commentaires des auteurs. **CODE P 347 (232 pages) : 175 F.**

CREATION ET ANIMATION GRAPHIQUE SUR AMSTRAD CPC – G. Fouchard et J.-Y. Corre : un informaticien et un peintre se sont associés pour donner envie à l'amateur de se lancer dans la création d'images sur Amstrad (464, 664, 6128). Le premier chapitre traite de la création graphique en décrivant les outils (matériel et logiciel) de création. Le second concerne l'animation des images. Des exemples en BASIC et assembleur Z80 aideront l'amateur averti à réaliser ses propres animations. **CODE P 338 (128 pages) : 110 F.**

TROIS ETAPES VERS L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE POUR AMSTRAD – R. Descamps : ce livre dévoile les secrets de l'intelligence artificielle de façon simple et pratique, grâce à de nombreux exemples et 27 programmes BASIC qui utilisent toutes les ressources de l'Amstrad. Le lecteur initié au BASIC étudiera l'intelligence artificielle à travers des jeux, puis il apprendra à créer de petits systèmes experts. **CODE P 278 (280 pages) : 180 F.**

PROGRAMMER VOTRE TRAITEMENT DE TEXTES – J.-C. Despoine : traitement de textes présenté pour l'essentiel en assembleur. Pour 464, 664 et 6128 mis au point avec une DMP2000. Il peut facilement être adapté à d'autres imprimantes. **CODE S 221 : 128 F.**

LOCOSCRIPT – B. Le Du : ce livre est une introduction et par sa démarche pédagogique il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de textes. C'est aussi un ouvrage de référence auquel vous pourrez vous reporter et un guide pratique. **CODE S 195 – 83 F.**

ASTROCALC – G. Blanc, P. Destrebecq : si vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'élaboration d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, la recherche automatique des transits et progressions tout en comprenant les mécanismes mis en œuvre. Alors cet ouvrage vous comblera. **CODE B 182 : 148 F.**

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC – D.-J. David : ce livre étudie la programmation en BASIC des fichiers et des périphériques. Les ordres correspondant à chacun des périphériques sont présentés : lecteurs de cassettes et de disquettes, imprimantes, crayon optique, manette de jeu et RS 232. La programmation des disques est étudiée en accès séquentiel à l'aide d'ordres BASIC et en accès direct à l'aide de routines originales. Le lecteur doit déjà bien maîtriser les instructions de base du CPC. **CODE P 318 (168 pages) : 120 F.**

AMSTRAD 3-D – J.-P. Petit : cet ouvrage contient un véritable logiciel montrant toutes les étapes nécessaires à la création d'objets et à leur visualisation en trois dimensions à l'écran. On apprend à créer une bibliothèque d'objets et à les déplacer les uns par rapport aux autres et même à les incorporer dans des jeux d'aventure. Des explications progressives et des dessins d'écran permettent d'assimiler rapidement la technique et la programmation de l'image en 3 dimensions sur Amstrad CPC. **CODE P 365 (264 pages) : 195 F.**

MINITEL

LES SECRETS DU MINITEL – C. Tavernier : principaux chapitres : les différents services proposés sur Télétel, informatique domestique et minitel, téléphonie et transmission d'informations, les différents principes de transformation de données, comment devenir serveur, réalisation d'un modem universel. **CODE R 491 (158 pages) : 115 F.**

GUIDE DU MINITEL – P. Gueulle : que peut-il apporter ? Quels services et à quel prix ? Comment réduire ses coûts sans diminuer la qualité du service ? En toute indépendance vis-à-vis des PTT, Patrick Gueulle répond à ces questions et à bien d'autres dans ce petit guide essentiellement pratique. **CODE R 504 (86 pages) : 85 F.**

VOTRE ORDINATEUR ET LA TELEMATIQUE – P. Gueulle : l'informatique individuelle est souvent synonyme d'informatique "solitaire". La télématique qui permet la communication entre ordinateurs brise cet isolement et ouvre des perspectives passionnantes. Différents moyens, comme le téléphone ou la radio, sont à votre portée pour réaliser les équipements de transmission décrits dans cet ouvrage. **CODE R 487 (128 pages) : 90 F.**

DIVERS INFORMATIQUE

- *JOUEZ AVEC MO5 – Eddy Dutertre : 40 F*
- *MIEUX PROGRAMMER SUR ORIC – Michel Archambault : 110 F.*
- *COMMUNIQUEZ AVEC ORIC – Denis Benomo et Eddy Dutertre : 148 F.*
- *INTERFACES POUR ORIC-1 ET ATMOS – M. Levrel : 59 F.*
- *ORIC A NU – Fabrice Broche : 151 F.*
- *PLUS LOIN AVEC LE CANON X07 – Michel GANTIER : 85 F.*

PRATIQUE DES IMPRIMANTES – M. Archambault : apprendra aux amateurs comme aux professionnels à résoudre les mille et un problèmes qu'ils ne manqueront pas de rencontrer lors de la mise en service de leur imprimante. **85 F.**

DIVERS

- *LA BAULE-DAKAR : 54 F*
- *EXPEDITION POLE NORD : 86 F*
- *EXPEDITION CARTIER LABRADOR EN CANOE KAYAK : 80 F*

MARINE

- *MANŒUVRE CATAMARAN CROISIERE : 49 F*
- *TRAITE RADIO MARITIME : 162 F*

Etudiez branché !



LOGICIELS EDUCATIFS

Chaque logiciel comprend un rappel des cours, des exemples ou demonstrations, des exercices programmés ou libres

APPRENDS-MOI A LIRE 1
Activites de prelecture en maternelle.
A partir de 4 ans (synthèse vocale en option)

Ensemble d'activités destinées à mettre en place les pré-requis en matière de lecture. Les exercices utilisent les fonctions graphiques de l'ordinateur pour favoriser le développement de la représentation spatio-temporelle du schéma corporel, du sens de tracé, de la mémoire et de la recherche d'indices. Les consignes d'utilisation sont données sous forme verbale grâce à des messages restitués par la synthèse vocale

AMSTRAD (réf P 4220) ______ 1 disk 255 F
TO8, TO8D, TO9, TO9+ (réf P 4219) ______ 1 disk 265 F

APPRENDS-MOI A COMPTER 1
Grande section-CP (synthèse vocale en option)

Jeu éducatif qui conduit l'enfant à concevoir l'idée de nombres, à se familiariser avec le mécanisme de la numération, à en retenir le vocabulaire.

TO8, TO8D, TO9, TO9+
(réf P 4227) ______ 1 disk 265 F

APPRENDS-MOI A LIRE 2
Aide à l apprentissage de la lecture.
Grande section-CP

Ensemble d'activités progressives pour passer de la non-lecture à la lecture. L enfant est amené à parcourir un véritable album sonore interactif plus de 200 mots sont proposés en contexte ou par référence à des images et du son, à travers trois thèmes : la campagne, le voyage, le conte.

AMSTRAD (réf P 4222) ______ 1 disk 255 F

BALADE AU PAYS DE BIG BEN (6ème – 5eme)

Alice invite l'élève au pays de Big Ben dans quatre épisodes inspirés du roman de Lewis Carroll. Cette méthode originale fondée sur une pédagogie active est un excellent outil de perfectionnement. Il comprend des tests de compréhension, de grammaire, de vocabulaire, des révisions du programme, des mini-jeux, un dictionnaire. De plus, une bande audio intégrée permet l'écoute des textes en anglais.

AMSTRAD (réf P 039) ______ 1 disk 225 F
Comp PC (réf P 0153) ______ 1 disk 280 F

ENIGME A OXFORD (4eme – 3eme)

L énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue anglaise après un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels et des exercices de grammaire sont proposés, entrecoupés de mots croisés. L approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution, les possibilités d'imprimer, d'entendre le texte sur la bande audio en font un outil idéal pour le perfectionnement et la maîtrise de la langue anglaise.

TO8, TO8D, TO9, TO9+ ______ 1 disk 250 F
AMSTRAD (réf P 0114) ______ 1 disk 225 F
Comp PC (réf P 0124) ______ 1 disk 280 F

ENIGME A MADRID (4eme – 3ème)

L énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue espagnole après lecture d'un texte illustré de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des explications et des exercices de grammaire sont proposés. Le logiciel est divisé en quatre épisodes entrecoupés de mots croisés. Il est possible de "tourner les pages" du texte, de l'entendre sur une bande audio intégrée, de l'imprimer. Par sa convivialité ce logiciel est un excellent outil pour la maîtrise de la langue espagnole

AMSTRAD (réf P 0151) ______ 1 disk 225 F
Comp. PC (réf P 0152) ______ 1 disk 280 F

ENIGME A MUNICH (6ème – 5ème)

L énigme sert de prétexte au perfectionnement de la langue allemande après un texte de plusieurs pages, des questions, un dictionnaire, des rappels de grammaire et des exercices sont proposés. A travers quatre épisodes entrecoupés de mots croisés, l'approche du programme, la réelle qualité du graphisme et de l'exécution, la bande audio intégrée font d'Enigme à Munich un excellent outil

AMSTRAD (réf P 0146) ______ 1 disk 225 F
Comp PC (réf P 0147) ______ 1 disk 280 F

BALADE OUTRE RHIN
(6ème – 5ème)

Alice nous invite à le suivre dans son approche de la langue de Goethe à travers une histoire en quatre épisodes illustrés, des exercices de compréhension et de grammaire, des mini-jeux. Grâce au dialogue avec l'ordinateur qui analyse, évalue les réponses et le guide pas à pas, l'élève progresse rapidement. Un logiciel éducatif conçu à partir d'une pédagogie active et dans par une bande audio intégrée et un dictionnaire

AMSTRAD (réf P 0014) ______ 1 disk 225 F
Comp. PC (réf P 0154) ______ 1 disk 280 F

OBJECTIF MONDE
LES MILIEUX NATURELS (6ème)

L élève part à la découverte du monde et aborde les différents milieux naturels, végétation, faune et climat. Grâce à une synthèse comparative vivante l élève acquerra une bonne compréhension des grands écosystèmes. Le contrôle et l approfondissement des connaissances sont assurés par des constructions de paysages, des graphismes commandés, des exercices sur carte, des mots croisés, un dictionnaire. (Editions Cedic Vision)

AMSTRAD (réf P 0200) ______ 1 disk 195 F
Comp PC (réf P 0202) ______ 1 disk 220 F

OBJECTIF EUROPE
(4ème – 3eme)

L élève s'interroge sur l'Europe. Il se familiarise avec les systèmes économiques et sociaux, les institutions tant locales qu européennes et ce en quatre étapes (institution politique, agriculture, industrie, localisation sur carte). Le logiciel propose des schémas explicatifs, des textes commentés, des exercices variés. (Editions Cedic Vision)

AMSTRAD (réf P 0220) ______ 1 disk 195 F
Comp PC (réf P 0222) ______ 1 disk 220 F

OBJECTIF FRANCE
(4ème – 3ème)

Un organisme national met en place une opération d'information pour familiariser les Français avec l'espace national et régional. L élève parcourt la France afin de préparer une campagne de publicité qui portera sur les régions (institutions, aménagements), les villes et les industries de la métropole ainsi que les DOM-TOM. Il trouvera des schémas explicatifs, de nombreux graphismes, des exercices variés et amusants. (Editions Cedic Vision)

AMSTRAD (réf P 0210) ______ 1 disk 195 F
Comp PC (réf P 0212) ______ 1 disk 220 F

CONJUGUER

Outil pédagogique d'apprentissage de la conjugaison, ce logiciel permet de reconnaître toutes les formes correctes des verbes français. Tous les cas particuliers (auxiliaires, défectifs, pronominaux, impersonnels, etc.) ont été traités. C'est également un outil de vérification et de correction orthographique.

AMSTRAD (réf P 4346) ______ 1 disk 285 F
Comp PC XT (réf P 5001) ______ 1 disk 295 F

MOTS EN FETE (6eme – 2nde)
3 jeux de vocabulaire et d'orthographe

3 jeux de vocabulaire et d'orthographe pour réveiller les mots qui dorment dans les têtes : Le mot le plus long, Anagramme, Le pendu. Chacun d'eux offre divers niveaux, du débutant au virtuose. Aides et commentaires animent l'activité. Les dictionnaires dans lesquels ils puisent aléatoirement dépassent 80000 mots. Toute la richesse de la langue française.

Comp PC (réf P 4320) ______ 4 disks 325 F

MATHS 6
Algebre pour classe de 6ème
(également intéressant pour CM1-CM2)

M. et M. T. Cequie : opérations + – x /, fractions, calculs sur les relatifs, pourcentages avec graphisme, suites proportionnelles avec graphisme, calculs d'aires, symétries orthogonales.

Comp PC (réf MC 01A) ______ 220 F
AMSTRAD (réf MC 01B) ______ 2 K7 170 F
(réf MC 01C) ______ 1 disk 200 F
ATARI ST (réf MC 01D) ______ 1 disk 220 F

MATHS-5 4
Algèbre pour classes de 5ème et 4ème

M. et M.-T. Cequie : multiples et diviseurs d'un entier, nombres premiers, puissances d'un entier naturel, décomposition d'un entier naturel, P.G.C.D et P.P.C.M., calcul algébrique, rationnels (simplifications et opérations de fractions), équations et inéquations dans R.

AMSTRAD (réf MC 02A) ______ 2 K7 Maths 4 170 F
(réf MC 02B) ______ 2 K7 Maths 5 170 F
(réf MC 02C) ______ 1 disk 200 F
ATARI ST (réf MC 02D) ______ 1 disk 220 F

MATHS-3
Algebre pour classe de 3ème

M. et M. T. Cequie : constructions de vecteurs, calculs sur les droites, systèmes linéaires 2,2, régionnement du plan, calculs sur les racines carrées, notions de trigonométrie

AMSTRAD (réf MC 03A) ______ 2 K7 170 F
(réf MC 03B) ______ 1 disk 200 F
Comp PC (réf MC 03C) ______ 220 F
ATARI ST (réf MC 03D) ______ 1 disk 220 F

EQUATIONS
Algèbre pour classes de 3eme et 2nde

M. Cequie : équations du second degré avec interprétation graphique, systèmes linéaires 2,2, systèmes linéaires à n équations, p inconnues (n p < 8) (sur disquette seulement)

AMSTRAD (réf MC 04A) ______ 1 K7 150 F
(réf MC 04B) ______ 1 disk 200 F

MATHS-Second cycle 1
Niveau 2nde a terminales

M. Cequie : équations du second degré avec interprétation graphique, courbes Y = F(x) avec choix du repère et des unités, intégrales par la méthode des rectangles avec interprétation graphique et exercices, suites récurrentes avec graphisme, fonctions réciproques

AMSTRAD (réf MC 05A) ______ 2 K7 200 F
(réf MC 05B) ______ 1 disk 250 F

MATHS-Second cycle 2
Niveau 4eme a terminales

M. Cequie : image par application affine, courbes avec options (sont hardcopy), courbes superposées, courbes définies par morceaux (disquette)

famille de courbes, courbes planes (cinématique), courbes définies par une intégrale.
AMSTRAD (réf. MC 06A) ______ 2 K7 170 F
(réf. MC 06B) ______ 1 disk 200 F

GEOMETRIE PLANE
Algèbre 2ème à terminales

M. Hirtzler : utilisme de lettres pour traiter points, droites, segments et cercles avec résultat de géométrie analytique. Utilitaire de transformations (translation, homothétie, similitude...) sur des figures simples (carré, triangle, cercle...).
AMSTRAD (réf. MC 07A) ______ 1 disk 200 F
ATARI ST (réf. MC 07B) ______ 1 disk 220 F
Comp. PC (réf. MC 07C) ______ 1 disk 250 F

ESPACES ET SOLIDES
Niveau 1ère et terminales

M. Hirtzler : utilisme de lettres dans l'espace avec la perspective "fil de fer". Représentation de solides dans l'espace avec choix des angles de perspective.
AMSTRAD (réf. MC 08A) ______ 1 disk 200 F

FONCTIONS ET COMPLEXES
Niveau terminale et sup.

M. Hirtzler : tracé de Y = f(x), polaires, enveloppes avec choix du repère et des unités, calculs, calculs d'aires, exemples (conchoïdes, cissoïdes, cardioïdes...), complexes (calculs, équations, transformations et exemples).
ATARI ST (réf. MC 09A) ______ 1 disk 220 F

FRANÇAIS
Niveau CM1, CM2, 6ème

A. ... : dictée, études, exemples et exercices, conjugaison par temps passés avec être et avoir.
AMSTRAD CPC (réf. MC 10A) ______ 2 K7 170 F
(réf. MC 10B) ______ 1 disk 200 F

FONCTIONS NUMERIQUES
Niveau 1ère à sup.

M. Hirtzler : calcul formel, développements, tableau de la fonction dérivée avec simplification. Développements limités au voisinage de x = a. Les fonctions arcsin, arccos, sh, ch, th sont définies. De 0 à 4 paramètres dans votre fonction. Graphes y = f(x), paramétriques et polaires. Jusqu'à 10 graphes sur l'écran. Possibilité de revoir en changeant origine et unités.
Comp. PC (réf. PI 001A) ______ (ttes cartes) 250 F
AMSTRAD (avec CPM +) (réf. PI 001B) ___ 1 disk 250 F

STATISTIQUES
Niveau 1ère et term.

M. Vincław : tables à une variable numérique, histogrammes, diagrammes circulaires, moyenne, écart-type. Classement de données brutes. Séries à une variable alphabétique, fréquences d'apparition des données dans un ... diagrammes, ... Séries à deux variables pondérées ou non, représentation, ajustement linéaire, ... ajustement par ... log et exp. Sauvegarde et chargement des données, impression à tout moment.
AMSTRAD (tous CPC) (réf. PI 002A) ___ 1 disk 200 F

CREER ET JOUER AVEC LES MATHEMATIQUES
Niveau 5ème à term.

M. Hirtzler : 3 jeux de cartes pour apprendre les transformations géométriques, rotations, symétries axiales et centrales, translations dans le plan. Symétries dans des ... par rapport à des plans, translations dans l'espace. 2 jeux de réflexion : placer 8 dames ou 8 reines sur l'échiquier, parcourir les 64 cases avec le cavalier, colorier des ... avec le minimum de couleurs. Solutions ... par l'ordinateur. 1 outil de création graphique ou pavages du plan à partir des formes de base, sauvegarde, impression, ... souris, joystick ou clavier.
Comp. PC (ttes cartes graphiques)
(réf. PI 003A) ______ 250 F
AMSTRAD (avec CPM +) (réf. PI 003B) ___ 1 disk 250 F.
ATARI ST (réf. PI 003C) ______ 1 disk 250 F

MATRICES
Calculs sur les vecteurs : somme, produit scalaire. Opérations sur les matrices : somme, produit, puissance, transposée. Permutation, suppression, duplication, échange lignes et colonnes. Déterminant, matrices inverses, rang, trace. Systèmes linéaires à n équations et à p inconnues. Polynômes caractéristiques, valeurs propres réelles, complexes. Fabrication automatique de matrices. Programme BASIC avec RSX en assembleur, texte démonstration. Documentation organisable en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format compatible avec des tableurs courants.
AMSTRAD CPC 6128/664/464 (réf. PI 004A) ___ 250 F

POLYNOMES
Opérations sur les polynômes : somme, produit, composition. Valeurs en un point. Calcul des racines, équations algébriques. Développements limités. Polynômes de Tchebycheff, Legendre, Hermite, Bernoulli. Fabrication automatique par remplissage avec formule. Tracé de courbes algébriques avec axes, affichage de coordonnées. Copie d'écran. Programme BASIC avec RSX en assembleur, texte démonstration. Documentation organisable en arborescence. Impression et sauvegarde sur disque. Format compatible avec des tableurs courants.
AMSTRAD CPC 6128/664/464
(réf. PI 005A) ______ 250 F

LOGICIELS UTILITAIRES

PRODUITS CPC

LA "TRILOGIE" DU 6128
(disponible sur disquette seulement).

TASWORD 6128 "MAILMERGE"
Le traitement de texte du 6128
Réf. SE 1201 D ______ 360 F

MASTERFILE 6128
Base de données relationnelle.
Réf. SE 1202 D ______ 390 F

MASTERCALC 6128
Tableur simple, rapide et puissant.
Réf. SE 1203 D ______ 200 F

Masterfile et Mastercalc peuvent envoyer leurs données vers Tasword. Tous les trois sont utilisables sur 464/664 + extension 64 Ko DK Tronics. Tasword 6128 peut s'utiliser avec ... Version Clavier Azerty ...

TASWORD 464
Réf. SE 1200 K ______ 260 F

TASWORD "DISQUETTE"
Pour 464 et 664 (... Tasword 6128)
Réf. SE 1201 D ______ 360 F

TASCOPY
Copies d'écran (8 tons de gris, ... A4 & A5).
Réf. SE 1209 D ______ 230 F

TASCOPY CPC
Version cassette
Réf. SE 1207 K ______ 190 F

SEMABANK
Gestion de comptes bancaires simple et facile
Réf. SE 1258 D ______ 330 F

STATISTIQUES MULTIVARIEES POUR CPC 464 et 6128
Réf. SE 1259 D ______ 395 F

TASPRINT CPC sur cassette
Réf. SE 1205 K ______ 190 F

CONVERSIONS BUS 6128
Nouveau pour périphériques ... (extensions, synthés, digitaliseurs...)
Réf. SE 1212 ______ 175 F

VIEWTEXT
Vous venez d'acquérir le dernier jeu d'aventure et vous n'avancez pas. ... Viewtext affiche ou imprime tout le contenu ASCII (texte) de vos fichiers sur cassette ou disquette. N'attendez pas pour envoyer vos solutions aux magazines.
K7 seulement (réf. ES 1001A) ______ 139 F

IMPRESSION
Vous possédez une imprimante mais sa programmation vous rebute de part sa lourdeur. Ce logiciel programme n'importe quelle imprimante à l'aide de ses 60 commandes RSX. Programme style de caractères, programme les différentes tabulations, programme le contrôle de l'imprimante, programme la sortie à ..., programme les recopies d'écrans paramétrables, ... agrandissement, déplacement, sélection fenêtres.
K7 (réf. ES 1002A) ______ 200 F
disk (réf. ES 1002B) ______ 240 F

L'INTERPRETE
La majorité des logiciels ... sont dans la langue de Shakespeare et l'utilisation n'en est que plus ... (utilitaires, jeux d'aventures, etc...). Ce programme vous permet de traduire en français ou en une autre langue vos logiciels préférés. La recherche est automatique et ne requiert aucune connaissance particulière. Mapping du disque, édition des secteurs, acceptation de jokers, ... plus de 500 mots à la fois, rappels automatiquement sur la disquette les textes à traduire.
Disk (réf. ES 1003A) ______ 290 F

ZENITH
La capacité de stockage des disquettes 3 pouces est au maximum de 178 Ko. Il est donc difficile de sauver plus de quatre programmes par face. Ce programme de compactage réduit les pages de présentation ainsi que les programmes (BASIC ou BINAIRE) en un minimum de place.
Disk (réf. ES 1004A) ______ 250 F

ECHOSOFT
Faites parler votre AMSTRAD CPC sans ... : voilà ce que vous offre ECHOSOFT. Une simple application d'une source sonore sur l'entrée de l'ordinateur et vous réalisez la mémorisation d'effectue. De nombreuses options vous sont proposées : enregistrer, reproduire, sauvegarder, ... découper, déplacer, inverser, variations vitesse, etc. Deux autres programmes sont livrés avec ce logiciel : le premier est un synthétiseur qui transforme le clavier en un orgue, le second est un générateur de sons (polyphonique) pour incorporer dans vos programmes de votre création.
Disk (réf. ES 1005A) ______ 395 F

PSYCHOTEST
Mesurez-vous à l'ordinateur en testant votre rapidité de réflexion et de déduction. Ce logiciel ne fait pas appel à des connaissances particulières, mais plutôt à votre sens de la déduction. Basé sur les tests d'embauche des entreprises américaines. Psychotest vous ... divertissement garantis.
Disk (réf. ES 1006A) ______ 135 F

PRODUITS CPC ET PCW

(2 versions sur la même disquette)

TASPRINT LE TYPOGRAPHE
5 écritures sur CPC, 8 sur PCW. Compatible Tasword CPC et PCW, Locoscript, Wordstar...).
Réf. SE 1208 D ______ 230 F

TAS-SIGN
L'artiste en lettres, enseignes, réclames : créez-les vous-même.
Réf. SE 1262 D ______ 300 F

PRODUITS PCW 8256 ET 8512

TASWORD 8000
Le traitement de textes rapide avec "Mailmerge" pour les utilisations professionnelles.
Réf. SE 1217 D ______ 490 F

MASTERFILE 8000
La base de données relationnelle travaillant entièrement en RAM, rapide, flexible, simple et ...
Réf. SE 1221 D ______ 550 F

PRODUITS "PC" IBM ET COMPATIBLES

TASWORD PC
Le traitement de textes des PC simple, puissant et avec "Mailmerge"
Réf. SE 1226 D ______ 490 F

TASPRINT PC
La typographe : 20 écritures, ... de variétées, mode "machine à écrire"
Réf. SE 1251 D ______ 390 F

TAS-SIGN PC
L'artiste en lettres, enseignes, réclames et créez-les vous-même
Réf. SE 1263 D ______ 300 F

DIVERS

BOURSE 2000
Développé avec des agents de changes, ce logiciel vous permet de vous plonger dans le milieu de la bourse. Plus d'hésitation grâce aux formules d'anticipations et de moyennes de ce logiciel. Achetez votre journal, suivez les cours de la bourse et vous vous garantissez plus que de substantiels bénéfices. Avec une ou plusieurs valeurs sur trois années : la croissance annuelle, l'évolution et la moyenne mobile, les ... et les figures (méthodes reconnues par les agents de change), les hausses et les baisses moyennes, le ..., le ... . Calqué sur les outils des grandes agences ou des clubs d'investissement, Bourse 2000 gère vos ..., actions ou obligations.
Disk CPC (réf. ES 1007A) ______ 450 F
Disk PCW (réf. ES 1007B) ______ 650 F
Disk PC (réf. ES 1007C) ______ 1200 F

SILIPACK
La musique à votre portée

2 programmes : performances + qualitées

SILIDRUM : boîte à rythmes programmables, gérée par menus déroulants (clavier ou joystick)
SILITONE : synthétiseur sur 5 octaves géré par menus déroulants (clavier ou joystick). Générateur BASIC semblable à celui de Silidrum. Récupère les rythmes créés par Silidrum. Gestion des noires et des blanches.
Réf. ES 1008A ______ 375 F

G A G N E Z D U T E M P S

PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE

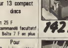
C L A S S E Z E T P R O T E G E Z

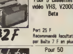


BOITES DE RANGEMENT MEDIA BOX POSSO



COMPACT DISC
Pour 13 compact discs
110 F
Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



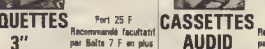


VIDEO
Pour 9 cassettes vidéo VHS, V2000 Beta
142 F
Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



DISQUETTES 3"
Pour 40 à 150 disquettes 3", 3" 1/4, 3" 1/2
125 F
Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus

CASSETTES AUDIO
Pour 16 minicassettes
95 F
Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus



DISQUETTES 5" 1/4
Pour 50 à 70 disquettes
175 F
Port 25 F
Recommandé facultatif par Boîte 7 F en plus

DES AFFAIRES A NE PAS MANQUER

Pensez qu'une réparation coûte plus cher qu'une protection !





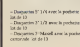
Housses de protection - Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquees et garanties par nos soins.

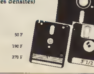
☐ CPC 464 et 664	Moniteur monochrome ☐	219 F port + emb. 20 F
	Moniteur couleur ☐	219 F port + emb. 20 F
☐ CPC 6128	Moniteur monochrome ☐	219 F port + emb. 20 F
	Moniteur couleur ☐	219 F port + emb. 20 F
☐ PC 1512	Moniteur monochrome ☐	249 F port + emb. 20 F
	Moniteur couleur ☐	249 F port + emb. 20 F
☐ MACINTOSH	Clavier simple	249 F port + emb. 20 F
	Clavier pavé numérique	249 F port + emb. 20 F
☐ ATARI ST	Moniteur SM 125 ☐	219 F port + emb. 20 F
☐ DMP 2000 Amstrad		110 F port + emb. 20 F

DES DISQUETTES

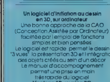
(doubles faces, doubles densités)

- Disquettes 5" 1/4 avec la pochette lot de 10 — 50 F
- Disquettes 3" 1/2 avec la pochette lot de 10 — 190 F
- Disquettes 3" Maxell avec la pochette cartonnée lot de 10 — 270 F









VECTORIA 3D

Un logiciel d'initiation au dessin en 3D, sur ordinateur
Une bonne approche de la CAO (Conception Assistée par Ordinateur) facilitée par l'emploi de fonctions simples et bien pensées
Le logiciel est rapide permet le dessin "3 vues" la présentation 3D et l'intégration des objets créés au sein d'un décor
Le manuel d'accompagnement permet une prise en main très rapide du logiciel
Vectoria 3D version PC est utilisable sur disquette ou disque dur
Il utilise la souris ou le clavier

Au prix exceptionnel
- Sur PC 410
- CPC 6128 410

Très bientôt sur ATARI et AMIGA.

BON DE COMMANDE

a adresser à **BRETAGNE EDITPRESSE – La Haie de Pan 35170 BRUZ – Tél. 99.57.90.37**

ATTENTION
Bien inscrire les ARTICLES dans la bonne rubrique ; le port étant calculé en fonction de l'objet a expédier.

CALCULEZ LE COUT : Montant de l'article + Port = VERITE DES PRIX

	DESIGNATION	Réf. au n°	Qté	Prix unitaire	+ Port	Montant
Divers						
					TOTAL	
Ma bibliothèque						
Envoi Poste : 10 %					TOTAL	
Etudiez-Branchez Scolaire - Utilitaire						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par logiciel)					TOTAL	
Housses - Disquettes						
Envoi 20 F/housse + 7 F en recommandé – disquettes forfait 20 F (étranger, nous consultez)					TOTAL	
					TOTAL	
			MONTANT GLOBAL			

Je joins mon règlement chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat ☐ carte bleue ☐

NOM ______ Prénom ______

N° ______ Rue ______

Ville ______ Code postal ______

"Ecrire en majuscules"

IMPERATIF
Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue, n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

Ams 18

N° CARTE BLEUE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Signature

DATE Limite de validité ☐☐☐☐☐☐

Jamais vous n'aurez besoin de plus de 65 sous programmes ! (Mon plus gros programme en BASIC devait en avoir une trentaine) Donc n'hesitez pas a prendre des numeros tres eleves, c'est le même tarif que pour les petits, deux octets je le repete Et c'est la qu'apparaît une autre astuce pour des modules propres au programme, c'est-a-dire qui ont peu de chance de resservir dans un autre, allez-y de 2000 a 29000 (environ) Pous ceux qui risquent fort de resservir pour tout autre chose, alors là de 30000 à 65000 (= sous programmes dits "utilitaires"). Pourquoi ?
Une fois le programme termine et sauvegardé vous ferez un DELETE de tout ce qui est au-dessus, puis SAVE"UTILDIV" (suivi de ,A si vous avez un CPC 464) Lorsque vous creerez un autre programme vous n'aurez qu'à taper MERGE"UTILDIV" et ils viendront rejoindre votre listing.

Je sais que certains d'entre vous sont en train de pester en disant "c'est bien son truc des lignes en mille, mais il aurait pu le dire plus tôt ! Je ne vais tout de même pas retaper mon programme-vedette !". Bien sûr que non ! Mais grâce à RENUM moins de cinq minutes vont suffire a transformer votre numerotation catastrophe en numerotation super pro Vous voulez parier ?

Tout d'abord vous allez inserer les lignes de REM qui manquent peut-être Par exemple celles qui deviendront des labels S'il manque le REM de la ligne 10, creez-le en 8.
Si des insertions sont impossibles parce que deux numéros se suivent (exemple 452, 453), tapez RENUM et tout sera espace de dix unites (en commençant à la ligne 10) Vous pourrez alors insérer des numeros "en cinq" (365, 485 .)
Deuxieme point, preparez-vous une touche de fonction qui ecrira RENUM suivi d'un espace Exemple le "7" du pave numérique

KEY 135, "RENUM "
Puis une autre qui écrira LIST + un espace Je conseille le 3 du pavé numérique
KEY 131, "LIST ". Et c'est parti !
LIST, puis ESC Tiens ! ma ligne de DIM est en 40. Aussitôt
RENUM 100 40 puis LIST. ESC
Ma ligne "Menu" est en 210
RENUM 1000,210 puis LIST 1000— -
ESC RENUM 2000, 1340 etc

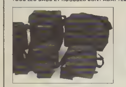
Cette commande RENUM est super rapide mais aussi super fiable elle va modifier en même temps **le contenu** des lignes Ainsi tous les THEN GOTO 210 vont être transformes en THEN GOTO 1000, et ce même dans la zone "au-dessus" de 1000 Vous ne courez absolument aucun risque de bug Seuls les contenus des REM ne sont pas touchés.

Et vous allez poursuivre ces RENUM en cascade jusqu'au bas du listing Vous aurez à faire autant de RENUM qu'il y aura de lignes labels C'est rapide
Et n'oubliez pas de sauvegarder
Si vous disposez d une imprimante je vous promet une tres agreable surprise votre listing est transfiguré, tout y apparaît avec clarte Encore un petit "plus" vous connaissez les marqueurs fluos ? Passez-en sur toutes les lignes de labels Alors la c'est tellement clair que ça vous donne envie d'entreprendre d'autres programmes
Et votre ancien listing ? N'en faites pas des confetti, il peut encore faire un heureux ! Faites-en une grosse boulette bien serree et jetez-la à votre chat, ils adorent jouer avec çà (Du moins le mien, car il ne connaît rien au BASIC même s'il adore arpenter mon clavier).

Vous voyez qu'une chose d'aspect aussi derisoire que la numérotation des lignes est en fait super importante, parce qu'elle va tres indirectement nous faire gagner beaucoup de temps sur la programmation Ici encore, quelques bonnes habitudes a prendre
Ceci mis a part, avouez que je vous ai bien eus ! des l'instant ou j'ai critiqué la commande AUTO vous vous attendiez à un calembour, idem pous les mots "ligne" et "numéro" Eh bien c'est perdu Ils étaient trop faciles, mais si ça vous tente

PROTÉGER VOTRE AMSTRAD

TOUS LES SACS ET HOUSSES SONT ADAPTÉS A CHAQUE TYPE DE MATÉRIEL ET LES PASSAGES DE CABLES SONT PREVUS



☐ Sac pour Amstrad (clavier)
CPC 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ 8256 ☐
Coloris bleu gris ou sable
Prix 290 F TTC

☐ Sac pour moniteur Amstrad
Monochrome ☐ Couleur ☐
Coloris bleu gris ou sable
Prix 400 F TTC

☐ Housse pour Amstrad (clavier)
CPC 464 ☐ 664 ☐ 6128 ☐ 8256 ☐
Coloris beige blanc bordeaux noir marron
Prix 130 F TTC

☐ Housse pour moniteur Amstrad
Monochrome ☐ Couleur ☐ Coloris beige blanc bordeaux noir marron
Prix 130 F TTC

Pochettes disquettes 3 ou 3 5
pour 1 disquette 29 F TTC
pour 6 disquettes 116 F TTC
pour 10 disquettes 150 F TTC
☐ pour 32 disquettes 200 F TTC
Coloris gris bleu ou sable

Les sacs pour claviers AMSTRAD 464 664 6128 comprennent 1 poche pour le clavier plus 1 autre du meme volume pour y ranger les accessoires

STAMP DIFFUSION
17 rue Russeil - 44000 NANTES

POUR COMMANDER Retournez nous cette publicite en cochant le ou les produits que vous desirez recevoir et en remplissant le bon ci-dessous Pour les coloris rayez les mentions inutiles
- Port PTT à ajouter au montant de votre commande 25 F
- Joindre votre reglement par chèque ou mandat à votre commande

Nom Prénom
Adresse
Tel
Signature


KONAMI
GRYZOR
MATCH DAY II
OCE
BOURRE
MATCH DAY II
GRYZOR
Il vous faudra vous infiltrer dans le quartier général des Rebelles Etrangers dans ce succès des jeux KONAMI. Négocier des champs électriques et surmonter vague après vague de guérilleros fanatiques. Un jeu indispensable à tous les inconditionnés de jeux d'arcades!
ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEA



COMBAT SCHOOL
PHANTOM CLUB
ean
DE BITS
COMBAT SCHOOL
PHANTOM CLUB
ocean



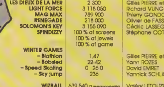
LE CHAMPION



Gérard BROUSSE

Ça y est ! Vous nous avez envoyé vos nouveaux records afin que nous puissions renouveler la liste des logiciels en jeu ; vous allez donc pouvoir commencer une nouvelle bataille de joystick qui risque de s'avérer très âpre !...

Mais avant cela, nous tenons à saluer comme il se doit le grand champion de la série qui s'achève, j'ai nommé ***Gérard BROUSSE*** *qui est resté* ***invaincu pendant 9 mois !*** *Qui dit mieux ?*



CRAZY CARS	6 200 080	Sébastien MANGEMATIN
LES DIEUX DE LA MER	2 300	Gilles PIERRE et Jean-F COIN
LIGHT FORCE	3 118 050	Richard VUNGOC
MAG MAX	789 900	Thierry GONDOUIN
RENEGADE	218 000	Olivier de FASSIO
SOLOMON'S KEY	3 155 090	Cédric LASSEGUES
SPINDIZZY	100 % of screens 100 % of jewels 100 % of game	Stéphane COTE
WINTER GAMES		
– Biathlon	1,47	Gilles PIERRE et Jean-F COIN
– Bobsled	22 42	Yann ROZES
– Speed Skating	0 26 0	David EMRET
– Sky jump	236	Yannick SCHLICHT
WIZBALL	639 540 (3 niveaux colorés)	Valéry LETOUZEY
XEVIOUS	53 100	Sébastien MANGEMATIN

Les nouveaux prétendants au trône :

1 - David EMRET
2 - Yann ROZES
3 - Gilles PIERRE et Jean-François COIN
4 - Sébastien MANGEMATIN
5 - Richard VUNGOC
6 - Stéphane COTE
7 - Cédric LASSEGUES



DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP 6 5 LA - ANGLETERRE - Tél + 44 291 257 80

EN EXCLUSIVITÉ : DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

Formatez toutes vos disquettes 3" ordinaires en 416 Koctets

TURBO 416 (175 FF port compris)

Le super utilitaire acclamé par la presse britannique est désormais disponible en Français
Compatible 464, 664, 6128
FORMATEZ les disquettes standard AMSTRAD des lecteurs ordinaires standard AMSTRAD/SCHNEIDER

AVEC 208 Koctets par face :

Pour 175,00 FF (disquette 3") vous recevez non seulement le SUPER FORMATEUR TURBO 416, mais aussi toute une gamme d'utilitaires inédits en France
Les 2 faces de la disquette regorgent de programmes (en Français) jamais vus ! Selection tres simple par menu ! Quelques-unes des innombrables options

1 TURBO 416 (super formateur)
2 Archivage Fichier Disc/K7 a 3000 bauds
3 Cherche de données / Fichier maximum 25 caractères !
4 Re-transfert K7/Disc de l option 2
5 Cherche de donnees / disc maximum 25 caracteres !
6 Transfert integral fichiers disc/disc
7 Generateur de menus
8 Copieur de disquettes
9 Accelere les lecteurs de 20 %
10 Deplombeur
11 Editeur de CAT
12 Moniteur de disquette
13 Editeur de disquette
14 Listage ASCII ecran/imprimante
15 Plan d'occupation des fichiers et bien d autres
16 Lecteur en-tete K7 et disc

TURBO 416, le SUPER COMPENDIUM de super utilitaires en FRANÇAIS ne vaut que 175 FF port compris

---

DISCOVERY PLUS 464/664/6128

Un prodige de programmation EN FRANÇAIS Pour ceux qui ne peuvent pas s'offrir le luxe d'une interface de transfert, DISCOVERY PLUS est la solution ! Transfere PLUS de programmes protéges de K7 a disquette qu'aucun autre soft ! Contient 4 programmes pour transferer 1. Les "Speedlock" - 2. Les "Sans en-tête" - 3 Les "Conventionnels" 4 Les autres ! Simple à utiliser ! Pas besoin de desassembleur, etc. ! PRIX port compris seulement 150 FF (disque uniquement)

SUPER TAPE 4000 CPC 464 uniquement

Le meilleur utilitaire de sauvegarde K7/K7 sur le marche ! Sauvegarde automatique 10 vitesses de sauvegarde au choix ! Entierement en FRANÇAIS.
Cassette 90,00 FF' - Disque 120,00 FF (port compris)

CADEAU ! Commandez les 3 progiciels ci-dessus et nous vous offrons gratuitement en CADEAU le superbe progiciel PRO SPRITE (LA FABRIQUE DE LUTINS) valant normalement 125 FF ! Creez et animez des lutins que vous integrerez a vos programmes personnels ! Un programme de demonstration est inclus pour vous assister Documentation en Français.

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE Envoyez vite votre commande (en Français) a **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE Telephone +44 291 257 80
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier
REGLEMENT PAR
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)
ou carte de crédit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS
Rediger les mandats, etc a l'ordre de DUCHET Computers
Si vous êtes pressé, reservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Telephonez a Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80 de 8 h a 19 h

---

Ces progiciels en français sont Copyright DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE Ils sont disponibles en exclusivite chez Duchet Computers Leur diffusion ou reproduction commerciale, même partielle, sous quelque titre ou forme que ce soit et par qui que ce soit est formellement interdite dans tout pays

DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE. Tel. +44 291.257 80

EN EXCLUSIVITE, DU MATERIEL ET DES PROGICIELS SUPER CHOUETTES EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD - SCHNEIDER 464/664/6128

FAITES EXPLOSER EN STEREO LES EFFETS SONORES ET MUSICAUX DE VOS LOGICIELS AMSTRAD AVEC L'AMPLI STEREO

SOUNDBLASTER

(195.00 FF Port compris)

SOUNDBLASTER, miracle de la technologie miniature moderne, se raccorde directement au moniteur et a l'ordinateur Tous les câbles et prises sont fournis Reliez vos enceintes Hi-Fi ou autoradio (jusqu'a 40 watts par canal) directement au SOUNDBLASTER sans avoir a passer par votre chaine Hi-Fi ! Chargez vos logiciels d'arcade favoris et faites trembler les murs ! Terrorisez votre entourage avec des effets sonores terribles ! L'ampli stereo SOUNDBLASTER (10 cm x 6 cm x 2 cm) pese 100 grammes Il est livre prêt a fonctionner avec câble et prise de raccord au moniteur, câble et prise de raccord a l'ordinateur, cinq metres de cable pour enceintes, prise pour casque d'ecoute, deux boutons de reglage volume et balance, et instructions completes en français.

SOUNDBLASTER ne vaut que 195.00 FF port compris

(Pour expedition hors Europe ajouter 20 FF SVP)

CADEAU GRATUIT ! A tout acheteur du SOUNDBLASTER nous offrons en cadeau un magnifique casque d'ecoute stereo ultra-leger

Note les enceintes Hi-Fi ne sont pas fournies avec SOUNDBLASTER.

ENFIN ! UN PROGRAMMATEUR D'EPROM ULTRA RAPIDE POUR AMSTRAD CPC !

Se relie a l'ordinateur en un instant Comporte un support a force d'insertion nulle pour travail soigne et rapide Faites une copie de sauvegarde de vos ROMS commerciales Transferez vos programmes personnels Basic ou machine code, routines, RSX, sur EPROM Copie de ROM originale en RAM ou sur disquette Programme les EPROMS 8K ou 16K a partir de RAM disquette ou K7 Programmation ultra-rapide une EPROM de 16K est programmee en moins de 2 minutes et demi L'interface PROGRAMMATEUR D'EPROM est livree avec son logiciel utilitaire disquette 3" ou K7 (specifiez SVP) transferable sur EPROM Instructions completes en français

L'interface PROGRAMMATEUR D'EPROM ne vaut que 550 00 FF (port compris)

(Pour expedition hors Europe ajouter 40 FF SVP)

CARTE D'EXTENSION ROMS. Cette carte peut contenir jusqu'a 8 ROMS (8 ou 16 K) pour votre AMSTRAD Imaginez, traitements de texte, desassembleurs, RSX a gogo, tableurs etc... (plus tout ce que vous aurez réalise avec le programmateur d'EPROM !) sur la même carte d'extension en même temps !

Les enragés de la ROM ont la possibilité de relier DEUX cartes ensemble (sauf CPC 464) pour combiner un total de 16 ROMS Extremement simple a utiliser ! Manuel complet et détaille en Français

CARTE D'EXTENSION ROMS .... seulement 495.00 FF   DEUX CARTES D'EXTENSION pour .... 900.00 FF

Pour envoi avion hors Europe ajouter 30 FF (1 carte) ou 50 FF (2 cartes) SVP

Note pour bénéficier de la ristourne, les 2 cartes doivent figurer sur la même commande

LOGICIELS UTILITAIRES EN FRANÇAIS :

TURBOLOCKS la disquette utilitaire en français pour transferer de k7 a disquette les programmes recents et nouveaux proteges par le NOUVEAU "Speedlock" Transfert automatique et integral en une opération Extraordinairement facile a utiliser

TURBOLOCKS sur disquette 3" (464/664/6128) **150 00 FF port compris.**

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF SVP)

CASSELOCKS la cassette utilitaire en français pour la sauvegarde k7/k7 des programmes recents et nouveaux proteges par le NOUVEAU "Speedlock" Enfantin a utiliser CASSELOCKS sur k7 uniquement ne vaut que **100.00 FF port compris**

(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF SVP)

VENTE EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE - Envoyez vite votre commande (en Français) a **DUCHET COMPUTERS**
51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE Télephone +44 291 257 80

ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MEME PAR AVION dans le Monde entier

REGLEMENT PAR

MANDAT POSTE INTERNATIONAL en francs - EUROCHEQUE en livres sterling (vous faites la conversion)
ou CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre (votre banque fait la conversion)

ou carte de credit internationale VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

Rédiger les mandats, etc . à l'ordre de DUCHET Computers
Si vous êtes presse, réservez votre commande EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Teléphonez a Caroline, Jean-Pierre ou Didier au 44 291 257 80 de 8 h a 19 h

Les programmes en français sont Copyright DUCHET COMPUTERS & SIREN SOFTWARE Leur diffusion commerciale même partielle sous quelque titre ou forme que ce soit et par qui que ce soit est formellement interdite



Lo place réservée aux petites annonces est limitée En conséquence, celles-ci passent dans leur ordre d'arrivée Par contre, les petites annonces farfelues sont systématiquement rejetées De même, comme il est peu probable qu'il existe des "généreux donateurs" de matériels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place libre le permet
Seront refusées toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis "d'origine", ainsi que toute annonce incitant au piratage
En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes Les petites annonces doivent impérativement nous parvenir sur la grille (découpée ou photocopiée), le texte étant rédigé à raison d'un caractère par case
Enfin, toute annonce non accompagnée de timbres ne sera pas insérée

Vends CPC 464 mono Prix 3500 F + nombreux jeux (Arkenoid, Commando, Dragon's Lair) Region Parisienne (95) Tel 34 67 61 64.

Vends K7 Amstrad neuve 40 F. Le jeu G Nglbbms exp Fist G Beret Am5 Gold Hit, Hit-Pack II 55 F, Music Sys 200 F Didier Tél 46 27 29 73 Paris.

Echanges nombreux jeux sur 6128 (3" ou 5") possède beaucoup de nouveautés Liste sur demande à Claude FAYOLLE 64 rue de l'Egalité - Appt 313 - 92130 Issy-les-Mx Tél 46.42 47 97

Urgent ! Vends legend of Kage neuve + revues d'Amstrad Magazine valeur 100 F S'adresser à Fabrice CAMPESE. Tél 47 80 51 57

Cherche tous documents concernant le jeux "Andromeda" (Amstrad) Tel 98 47 23 66 Demander Ronan après 18h00

Vends jeux sur disc Prix 25 F l'unité Liste sur demande Ecrire à BENKOEL David - 4 rue Saint Hubert - 78120 Rambouillet Merci d'avance.

Vends ou echange contre jeux Amstar de 1 a 13 5 F l'un n° Amstrad Magazine de 9 a 27 10 F l'un Tél 43 81 75 11 Demander Loic

Urgent cherche lecteur de disquettes DD1 900 à 1 000 F sans disquettes, jusqu'à 1400 F avec jeux originaux Tél 55 85 83 85 Heures repas

Vends 300 jeux sur disq + 60 educatifs + 70 utilitaires pour Amstrad 100 F la disquette ou 3000 F le tout Tél 34 10 24 60

Vends CPC 464 couleur 87 Amstrad tres bon état. Té 84 60 83 13

Vends CPC 464 couleur + 80 jeux + 2 manettes + Atari 2600 avec 12 K7 3000 F à débattre Tél 71 00 82 52 apres 18h00 Benjamin

Vends origin K7 Trantor mask Echange news K7 disks (Renegade Exolon Rygar) Region Parisienne Franck NAHON Tél 39 61 98 35

Echange world cup carnival et America s cup challenge (disquettes) contre tout autre jeux ou notices Tel 55 33 39 70 Xavier

Vends Microdisc + Sedoric 1600 F et Oric Atmos 400 F et lecteur de cassettes 300 F et jeux 200 F Tél 91 31 85 26 après 18h00

Vends 6128 couleur + lecteur 5" 1 4 + lecteur cassettes + 500 softs 2 boîte rangement + 2 manettes + 50 revues + livre Le tout 6500 F Tél 55 31 14 01 après 19h00

Vends K7 orig 50 F T Tracer, Tobruk, Jail break, Saboteur 1 & 2, Space Harrier, Gauntlet, Karate, Spindizy, 3 Dgprix, etc Tel 43 56 80 15

Vends CPC 464 couleur + joystick + nombreux jeux + revues (Amstar) Demander José Tél 46 47 44 63. Region Parisienne. Après 18h00

Vends CPC 464 couleur avec jeux 2500 F, sans jeux 2200 F Tél 51 37 28 54 ou 51 37 10 42

Vends Amstrad 464 mono + manuel + cassettes + revues 1600 F Tél 99 47 94 29 (dans la région de la Guerche-de-Bretagne)

Viens de créer un centre d'échange de K7 Pour documentation, envoyez un timbre à F GILLET La chapelle St-Martin - 41500 Mer

Vends 6128 mono + 5" 1/4 + lecteur cassettes + jeux Valeur 6000 F, vendu 4000 F à débattre Sous garantie Tel 64 25 68 05 après 17h00

Vends imprimante Epson LX80 tres bon etat + donne papier + câble centronics Amstrad 2 000 F Tél 24 27 28 75 Le soir et week-end

Vends Amstrad CPC 464 + lecteur disc 3" et 5" + livres et revues Amstrad + nbx logiciels sur disc et K7 Tel 84 29 22.79 (week-end)

Affaire ! Pour le prix d'un 464 mono (1990 F), vends 464 couleur état neuf + 42 K7 + manuel + revues Tél 34 87 28 41

Vends CPC 464 couleur, excellent état + notice en français + 40 jeux + 20 revues + 1 livre 1990 F Tel 39 65 05 26

Vends Amstrad 6128 couleur (1 an) + 40 disquettes pleines + revues + magnétophone 4 000 F Département Haute Savoie Tel 50 70.35 81

Vends nombreux jeux sur disquettes ou K7 Prix intéressant DEMOULIN Frederick - La Guyonnière - 72170 Asse le Riboul

Vends K7 avec 22 jeux dessus dont news pour 120 F. K7 et port compris Tel 97 34 25.17. Demander Lionel

Vends prog loto sportif 50 F port compris Doc sur simple demande DUBREUIL - 1 rue P Verlaine - 93120 La Courneuve. Tel.48 36 27.18.

Vends revues, jeux originaux, disks vierges, en très bon état, bons prix Tél 33 38 30 38 Le week-end

Vends CPC 464 couleur + imprimante DMP1 + manettes + housses + jeux + utilitaires 3200 F débattre. Tél 69 03 58.63 le soir

Vends ou échange pour CPC 464 K7, disc, nbx jeux Réponse assurée PATROUILLARD Laurent 14 rue du Calvaire - 07600 Vals-les-Bains

Vends jeux K7 originaux Metro Cross, Gauntlet, etc Tél 48 93 92 85 Demander Philippe

Echange jeux sur disc CPC Région Tours ou environ Tél 47 44 07.07 après 19h30 Demander Frederic

Vends nombreux jeux sur disk 65 F pièce Tél 334 12 78 55 Demander Nicolas a partir de 18h30

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal

Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à .
SORACOM, La Haie de Pan – 35170 BRUZ

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ

AMSTRAD

COMPILATIONS

	Cassettes	Disquettes
5 COMPUTER HITS	60 F	90 F
6 COMPUTER HITS		115 F
10 COMPUTER HITS	80 F	
ALBUM EPYX	90 F	145 F
BIG 4 II	80 F	115 F
CARRE D'AS (compilation digitale)	90 F	130 F
CLASSIQUES II	110 F	130 F
ERE HITS VOL II	135 F	205 F
FIVE STAR GAMES II	70 F	110 F
FIVE STARS GAMES III	80 F	115 F
FOUR SMASH HEWSON		115 F
GAME SET & MATCH	105 F	140 F
GOLD HITS vol I	85 F	130 F
GOLD HITS vol II	85 F	130 F
HIT PACK ELITE I	75 F	110 F
HIT PACK ELITE II	75 F	110 F
HIT PACK ELITE III	75 F	110 F
IMAGINE'S ARCADE HITS	85 F	130 F
KIDS PLAYS	85 F	
KONAMI'S HITS	70 F	105 F
LES TRESORS D'U.S. GOLD	90 F	150 F
LUCASFILM	85 F	130 F
MALLETTE FIL Vol I	135 F	180 F
MALLETTE FIL Vol II	135 F	180 F
OCEAN ALL STARS HITS	90 F	130 F
OCEAN ALL STARS HITS II	90 F	130 F
PACK FIL Vol II	135 F	180 F
PACK GREMLIN 10 JEUX	145 F	
PACK MASTERTRONIC I		75 F
PACK MASTERTRONIC II		75 F
PACK MASTERTRONIC III		75 F
THEY SOLD A MILLION	70 F	105 F
THEY SOLD A MILLION II	70 F	105 F
THEY SOLD A MILLION III	70 F	105 F

LES HITS

	Cassettes	Disquettes
20 000 AV JESUS CHRIST	105 F	130 F
720 DEGRES	80 F	120 F
BACTERICK	105 F	130 F
BARBARIAN	70 F	90 F
BASKET BALL	80 F	120 F
BASKETMASTER	70 F	120 F
BIRDIE	115 F	160 F
BIVOUAC	105 F	165 F
BOB MORANE/CHEVALERIE	220 F	220 F
BOB MORANE/ SCIENCE FICTION	220 F	220 F
BOULDER DASH CONST KIT	80 F	115 F
BRAVESTAR	85 F	120 F
BUBBLE GHOST	130 F	165 F
CALIFORNIA GAMES	85 F	120 F
CAPTAIN AMERICA	85 F	120 F
CLEVER AND SMART	130 F	170 F
COLOSSUS CHESS 4 0	80 F	115 F
COMBAT SCHOOL	70 F	115 F
COSMIC SHOCK ABSORBER	80 F	135 F
CRAFTON AND XUNG II		195 F
CRAZY CARS	105 F	130 F

2010 ELECTRONICS

71, rue du Cherche-Midi 75006 Paris tél. 45 49 14 50

	Cassettes	Disquettes
CRYZOR	70 F	115 F
DAME SCANNER	105 F	130 F
DEATH WISH III	70 F	115 F
DEFLEKTOR	75 F	115 F
ELITE	85 F	125 F
EXOLON	60 F	105 F
F 15 STRIKE EAGLE	90 F	135 F
FORTUNE FOOTBALL	145 F	160 F
FREDDY HARDEST	60 F	105 F
GALACTIC GAMES		125 F
GAUNTLET II	80 F	115 F
GUILD OF THIEVES		165 F
HEARTLAND	70 F	105 F
HIVE	70 F	105 F
INDIANA JONES	80 F	120 F
INDOOR SPORTS	75 F	115 F
INERTIE	110 F	135 F
INQUISITOR	130 F	160 F
IZNOGOUD		225 F
JACK THE NIPPER II	70 F	105 F
JEWELS OF DARKNESS	125 F	165 F
KAT TRAP	65 F	105 F
KILL UNTIL DEAD	80 F	120 F
LE MALEFICE DES ATLANTES	100 F	125 F
LE TALISMAN D'OSIRIS	100 F	125 F
LEADERBORD TOURNAMENT	40 F	55 F
LES DIEUX DE LA MER	125 F	165 F
LES PASSAGERS DU TEMPS		165 F
LES RIPOUX	105 F	165 F
LEVIATHAN	70 F	100 F
LIVE AMMO WAR GAMES	110 F	125 F
MADBALL	60 F	115 F
MANHATTAN 95	105 F	135 F
MARCHE A L'OMBRE	125 F	170 F
MASK	70 F	105 F
MASK II	75 F	110 F
MASTERS OF UNIVERS II	75 F	
MATCH DAY II	70 F	120 F
MENACE SUR L'ARTIQUE	105 F	130 F
MEURTRES EN SERIE	225 F	255 F
MISSION EN RAFALE	135 F	180 F
MUTANTS	60 F	105 F

	Cassettes	Disquettes
OUT RUN	80 F	120 F
PHANTOM CLUB	70 F	115 F
PHENIX NOIR	105 F	130 F
PLATOON	70 F	115 F
POWER PLAY	75 F	115 F
PROHIBITION (Disquette 6128)	105 F	170 F
QIN		225 F
QUARTET	80 F	120 F
RASTAN	70 F	115 F
REMPART	80 F	120 F
RENEGADE	60 F	105 F
ROAD RUNNER	80 F	120 F
RYGAR	80 F	120 F
SARACEN	75 F	115 F
SENTINEL	70 F	110 F
SHOCK WAY RIDER	65 F	100 F
SILENT SERVICE	90 F	135 F
SILICON DREAMS	125 F	165 F
SPACE HARRIER	65 F	105 F
STAR RAIDERS II	75 F	120 F
STARGLIDER	135 F	
STIFFLIP	75 F	115 F
STREET SPORT BASKETBALL	90 F	100 F
SUPERSPRINT	85 F	
TAI PAN	60 F	105 F
THUNDER CATS	75 F	115 F
TRANTOR	75 F	115 F
TRIO	75 F	105 F
TURLOGH LE RODEUR	170 F	225 F
VICTORY ROAD	70 F	115 F
WINCHESTER	130 F	
WONDER BOY	80 F	120 F
WORLD CLASS LEADERBOARD	80 F	120 F
WORLD CLASS TOURNAMENT	45 F	80 F
ZARZAS	125 F	

CASSETTES BUDGET 35 F

ACTION REPLAY - BOULDER DASH I - BRIDE OF FRANKENSTEIN
CAMELOT - WARRIORS - CHALLENGE OF THE GOBOTS - DANDY
DEACTIVATORS - DEATHRIDE - DEATHSCAPE - DOGFIGHT 2187
EIDOLON - FUTUR KNIGHT - GIFT PACK THRILLER - GREYFELL
HI JACK - HOWARD THE DUCK - HYBRID - IMPOSSABALL
KILLER RING - KRAKOUT - RANARAMA - SEPULCRI - SUPERMAN
TARZAN - THEY STOLE A MILLION - THING ON A SPRING
TRAILBLAZER - TRIAXOS - TUJAD - WERNER

UTILITAIRES

ADVANCED ART STUDIO (D)	230 F
ADVANCED MUSIC SYSTEM (D)	250 F

ACCESSOIRES

HOUSSE CPC (monochrome)	99 F
(couleur)	99 F
HOUSSE 6128 (monochrome)	99 F
(couleur)	99 F
DOUBLEUR DE JOYSTICKS CPC	90 F

JOYSTICKS

KONIX SPEED KING	115 F
PHASOR ONE (US Gold)	115 F
QUICK SHOT II TURBO	115 F
SUPERPROFESSIONAL	135 F

BON DE COMMANDE

a retourner apres l'avoir rempli e

2010 ELECTRONICS · 71, RUE DU CHERCHE-MIDI · 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre	F	Titre	F	NOM	
Titre	F	Titre	F	PRENOM	
Titre	F	Titre	F	ADRESSE	
Titre	F	Frais de port	20F	CODE POSTAL	
Titre	F	Frais de CR	+ 24F	VILLE	
Titre	F	TOTAL	F	TYPE DE CONSOLE	

Ci-joint mon reglement par chèque ☐ ou mandat ☐ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS



N° 7
Micro NEWS
Micro NEWS
ÇA BOUGE !
Toutes les nouveautés 1988.
PHILIPS
EXCLUSIF
micro-serveur.
Le C.E.S
de Las Vegas.
ASSEMBLEUR
MONTAGE
JEUX
M 2843 7 19,00 F
3792843019000 00070

N°5

Arcades

JEUX INFORMATIQUES
ET COMMUNICATION

CONCOURS PERMANENT

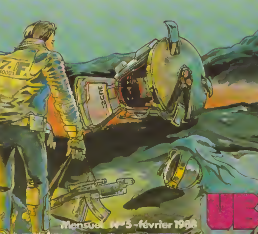
E.X.I.T

DOSSIER SIMULATEURS : envolez vous !

LORICIELS : l'aventure du petit chat

C.E.S. LAS-VEGAS : les loisirs de l'an 2000





M 1871 5 20,00 F
3791871020002 00050

Mensuel N°5 - février 1988

ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)

Attention, n° 1 à 4 épuisés

_ 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	**15 F**	_
12, 13, 14, 15	**18 F**	_
☐ 16 17	**20 F**	_
Total Général		_____

Entourez le (ou les) numéro(s) commandé(s)

Nom ______ Prénom ______

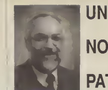
Adresse ______

Code postal ______ Ville ______

Date ______ Signature

Merci d'écrire en majuscules

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de Editions SORACOM
Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à Editions SORACOM - La Haie de Pan 35170 BRUZ



UN NOUVEAU PATRON

Entré aux Editions SORACOM en 1985, Gérard PELLAN s'est particulièrement occupé du service commercial revendeurs. De nombreux lecteurs auront l'occasion ces deux dernières années de le rencontrer dans divers salons.

En 1987, il entre dans la société Bretagne Edit'Presse et est chargé du développement de la vente par correspondance. Fin 87, il devient actionnaire aux côtés de Florence MELLET et Sylvio FAUREZ, ce dernier gérant depuis la naissance de la société.

Depuis le 1er janvier 1988, Gérard PELLAN est officiellement "le Patron" de Bretagne Edit'Presse dont il est nommé gérant. S. FAUREZ reste chargé au sein de la société du développement de la gestion presse et contentieux. C'est le 4e collaborateur des Editions SORACOM à devenir chef d'entreprise.

ABONNEZ-VOUS !

ECONOMISEZ 14F.



Je m'abonne à AMSTAR pour une durée de 1 an.

11 numéros **140 F**

(+ 40 F étranger)

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

NOM ______ *Prenom* ______

ADRESSE ______

CODE POSTAL ______ *VILLE* ______

Signature

Vous avez trouvé des tresors dans vos rêves les plus sauvages

LES TRESORS DE U.S. GOLD

GAUNTLET

ACE OF ACES

INFILTRATOR

METROCROSS

LEADERBOARD

Une compilation ... grand ... GAUNTLET ... succes recrée les ... d'exaltation et de divertissement des machines a sous.

ACE OF ACES ... Un melange superbe et passionnant de simulation de vol et de "rafale de tirs".

LEADERBOARD ... "la simulation sportive de l'année, de la decennie, qui fait paraitre toutes les autres simulations de golf maladroites" Zzap 64

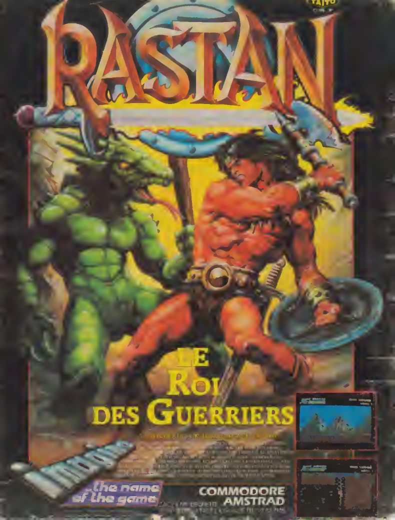
INFILTRATOR ... Action, strategie et simulation dans une intrigue d'espionage a suspense "on se croirait dans un film d'action" Sinclair User

METROCROSS ... Faites vous partie de la crème de la crème qui peut reflechir en microsecondes et pas en minutes? Si oui, Metrocross est fait pour vous.

U.S. GOLD

U S Gold Ltd (France)
S A R L B P 3-
Zac de Mouquetta - 06706
Châteauneuf-de-Grasse
Tel 93 42 71 44

CBM 64/128	SPECTRUM 48K	SPECTRUM + 3	AMSTRAD
CASSETTE	CASSETTE		
DISQUE			



TAITO
RASTAN
LE ROI DES GUERRIERS
the name of the game
COMMODORE
AMSTRAD

1. Quel était le prénom de la fille bien-aimée de Victor Hugo ?
- ☐ Adèle
- ☐ Léopoldine
- ☐ Victorine

2. De quel courant littéraire célèbre Victor Hugo fut-il le chef ?
- ☐ Le romantisme
- ☐ L'existentialisme
- ☐ Le clacissisme

3. Quelle est la date de parution du roman "Han d'Islande" ?

4. Dans quel pays se déroule l'action ?

5. Comment s'appelle le héros (nom et prénom) ?

6. Où se trouve l'antre de Han d'Islande ?

7. Comment s'appelle la route qui sort de Drontheim ?

8. A combien est mise à prix la tête de Han d'Islande ?

9. Comment s'appelle l'ours de Han d'Islande ?

10. Où a lieu le combat entre les révoltés et le régiment de Munckholm ?

Question subsidiaire :

Sur combien de mois au total, s'est étalé le développement (programmation + graphisme + musique) du logiciel Han d'Islande dans sa version d'origine sur Amstrad CPC ?

Renvoyez cette page à CONCOURS MENSUEL AMSTAR - Editions SORACOM - BP 11 - 35170 BRUZ
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.

Dernier délai le 30 avril 1988.

NOM ______ Prénom ______
Adresse ______ Ville ______
Code Postal ______ Signature

Si je gagne, je voudrais recevoir :
1 ______ 2 ______ 3 ______
4 ______ 5 ______ 6 ______
7 ______ 8 ______
☐ K7 ☐ D7

Informatique AMSTRAD



PROFESSION DETECTIVE

PLAN D'AVENTURE : L'ANGE DE CRISTAL

LE LOGICIEL DU MOIS : WESTERN GAMES



Mensuel N° 18
Février / Mars 1988

UBI Soft

SOMMAIRE

La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité UBI-SOFT

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire

Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'operations ponctuelles (jeux, concours).

EDITORIAL

L'utilisateur d'Amstrad est gâté puisqu'une société vient de sortir un nouveau mensuel. Dommage que "quelque journaliste" prenant pour référence Hebdogiciel donne dans la vulgarité gratuite vis à vis des concurrents.

Malgré tous les démentis nous savons désarmais que les nouveaux titres appartiennent à Amstrad France.

Nul doute qu'un "œil" veille au bon contenu des rédactionnels pour soigner l'image de marque.

S. FAUREZ
(directeur de publication)



CHAIN REACTION



DURELL

Equipé d'une mitraillette perçant les blindages, d'un groupe propulseur et de la meilleure combinaison anti-radiation, vous avez exactement 30 minutes pour remplir la mission suivante dans **Chain Reaction** : récupérer les 18 cartouches dissimulées dans les sept étages du bâtiment où vous vous trouvez...

LORICIELS

Une nouvelle compilation pointe déjà son petit bout de nez avec les **hits n° 6** qui est composée de The Last Mission et Flash (ça, vous connaissez ..) et d'Atomic Driver, encore jamais éditée par Loriciels mais qui semble être une mignonne course de voitures de style **Pac Man**. Le tout pour 160 F en K7 et 198 F en D7.

M.B.C.

Tiens, tiens ! Ne serait-ce point un nouvel éditeur ? Gagné ! Et pour fêter son arrivée parmi nous, il nous propose trois aventures avant respectivement pour titres **Le Manoir du Comte Frozarda, Rat Connection** et **Marmelade** ; de plus, il faut noter une initiative originale : celui qui terminera le premier une aventure aura gagné un voyage !.

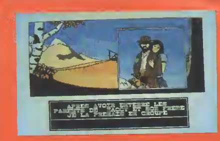






CHIP

Oserez-vous pénétrer dans une aventure trouble où il est question d'un sorcier brûlé vif par les villageois mais qui a laissé derrière lui des fidèles dont vous faites partie ? Si oui, **Phenix noir** est pour vous ; si non, il vous est encore possible de vous plonger dans une autre aventure avec **Business flight** qui, elle, se déroule en plein ciel... Alors, vous avez le choix !



INFOGRAMES

Partez sans plus attendre dans une nouvelle aventure avec **l'Affaire Santa Fe** qui commence à cause d'une histoire de poker dans une atmosphère de western de style "John Wayne". John victime de la loi du plus riche va devoir fuir alors qu'il a tué Mac Douglas en état de légitime défense...

CODE MASTERS

Préparez-vous à faire des exploits dans un sport rapide et dangereux avec **Jetbike simulator** ; il ne faut pas moins de deux cassettes pour vous permettre de prendre votre pied sur l'eau en faisant voler votre engin dans des courses standard mais également dans des parcours le long des côtes ou dans les docks.

MIRRORSOFT

Dans la série des jeux de réflexion, préparez-vous à recevoir du pays qui a produit les champions d'échecs **Tetris**, logiciel consistant à créer des lignes horizontales à l'écran à partir de blocs de formes différentes. . Pas si évident qu'il y paraît

US GOLD

Avec la fin de l'hiver s'annonce le prochain jeu d'Epyx que vous allez sans doute guetter avec impatience. Il s'agit d'**Impossible Mission II** pendant laquelle vous allez évoluer dans 5 tours mais attention, des pièges se cachent à chaque étage !...

INCENTIVE SOFTWARE

Vous pouvez découvrir dans ce numéro une présentation de Driller dans le domaine du Freescape , la prochaine production s'appellera **The Dark Side** et sera disponible dès le printemps

MICRO-INFORMATIQUE



LE SPÉCIALISTE AMSTRAD

+ 400 softs
en stock
permanent

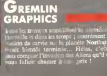
Tous les auvrages
sur Amstrad

7, Bd du Lycée
74000 ANNECY
Tél. 50 57 70.41



GRAND SLAM ENTERTAINMENTS

Avec **Terramex**, la mission que vous devez remplir semble très simple ; réussir à trouver le professeur Eyestrain qui est le seul à connaître la solution pour faire dévier un météore.



GREMLIN GRAPHICS

Tous les travaux semblaient se dérouler à merveille et dans les temps ; assurément la station de survie sur la planète **Northstar** serait bientôt terminée... Hélas, c'était sans compter l'invasion des Aliens qu'il va vous falloir chasser à tout prix !

MEURTRES A VITESSE REDUITE

[illegible] des wagons [illegible]tent les images floues des voyageurs qui se dirigent vers le marchepied qui leur tend les mains. Soudain un homme s'écroule sur le quai, une femme pousse un cri, c'est la bousculade. Un policier providentiel repousse la cohorte des curieux et se penche sur le corps ensanglanté. Le bouche-à-bouche ne sert à rien : l'homme a la gorge tranchée. C'est l'horreur !! avec un grand "O". Est-ce le début d'une enquête du célèbre Hercule Poirot ? Pas du tout, il s'agit d'un jeu grandeur nature comprenant à la fois des acteurs et des êtres humains normaux. La partie se continue à l'intérieur des wagons du célébrissime Orient-Express. Chacun participe à l'action selon ses moyens et il s'agit de s'en[illegible] son enquête. [illegible] dois dire pour ma part que l'arrêt-visite des caves Mercier (le champagne) et le repas en wagons "belle époque" m'ont presque ôté toute envie de connaître le fin mot de l'histoire. D'autant qu'un deuxième, puis un troisième cadavre sont venus rejoindre le premier ; quel carnage ! On se serait cru dans les cinq dernières minutes du film ROBOCOP. Mais quel est le rapport avec les ordinateurs Amstrad ? Eh bien la société Cobra Soft profitait de la soirée pour annoncer ses nouveaux produits : [illegible] la Marque jaune d'après le regretté Edgard P. Jacobs ou bien Meurtres à Venise, la suite des célèbres Meurtres à grande vitesse, Meurtres sur l'Atlantique et Meurtres en série.

COMPILATIONS

Dès le début du mois de février, **Ere Informatique** vous propose trois nouvelles compilations. Tout d'abord **Ere Hits** continue avec la sortie du n° 3 contenant Despotik Design, Stryfe, Tensions et Contamination pour **230 F** la disquette ; par ailleurs, les fanas d'aventure pourront avoir Sram 1, Harry et Harry 1 et 1001 BC sur **Hits de l'aventure** pour **250 F** la disquette. Les possesseurs de cassettes ne sont pas oubliés grâce à une compilation **Gasoline Software** (au prix de 99 F) regroupant les six logiciels suivants : Sub, Duel, Star Boy, Gutter, Amélie Minuit et Mission 2.

TRAITEMENT DE TEXTE HORS PAIR !

Cobra Soft nous propose son dernier traitement de texte **"Manuscrit 4,7"** produit sous la marque **Gagsoft**... Ce nom quelque peu farfelu ne cacherait-il pas un détail loufoque ? Il suffit d'ouvrir la boîte pour tout comprendre sur ce traitement de texte "révolutionnaire" ! . Il n'y a pas de disquette, pas de manuel volumineux et compliqué ; non ! Juste un crayon gris, une gomme et une règle en plastique souple . Le plus fort, c'est que vous pouvez disposer de ce traitement de texte entièrement manuel pour la modique somme de 90 F !... **Un peu cher le gag, malgré tout.**



OXPHAR EN SPECTACLE

Vous avez pu apprécier Oxphar sur votre écran de CPC . Nous vous avons déjà dit que parallèlement au logiciel un spectacle avait été créé ; la compagnie de **La Manicle** nous fait savoir qu'elle donnera une **représentation d'Oxphar au théâtre de Montreuil le 9 février 1988.** Le prix des places sera de 60 F pour les adultes et de 15 F pour les enfants ; seulement, sachez que si vous **possédez le logiciel**, vous avez entre les mains une **invitation** gratuite pour **2 personnes** !... Alors, n'hésitez pas à en profiter !

Studio Berthelot, 6, rue Marcelin Berthelot, Montreuil

Accès par le métro : Croix de Chaveaux, trois séances auront lieu . 10 h, 14 h 30 et 20 h 30

LE VRAI VISAGE DE DEFLEKTOR

Vous avez pu découvrir dans notre dernier numéro le banc d'essai de Deflektor qui a l'avantage d'être original. Malheureusement, Deflektor a eu quelques problèmes avec ses photos d'écran aussi nous vous montrons son véritable aspect ce mois-ci.



TITUS S'AGRANDIT

Toute l'équipe de Titus nous communique son désir de créer 10 postes de programmeurs. Alors, si vous avez entre 18 et 25 ans et si vous voulez tenter votre chance, envoyez un curriculum vitae et une lettre manuscrite à :
TITUS
163 avenue des Arts
93370 MONTFERMEIL

SEJOURS ETE 88

Chaque année l'ANSTJ organise des séjours d'été à dominante scientifique pour les jeunes de 10 à 18 ans. L'aspect scientifique abordé touche au domaine de l'Astronomie, des fusées, de la micro-informatique et de l'environnement. Le tout est accompagné d'activités sportives : tir à l'arc, voile, équitation, randonnees. L'équipe d'animation est constituée en moyenne d'un animateur spécialisé pour 5 jeunes.
Les Centres accueillent au maximum 40 jeunes.

L'ANSTJ : Association Nationale Sciences Techniques Jeunesse - Relais de la Découverte.
ANSTJ : 17 rue Gambetta - 91130 Ris Orangis - Tél.(1).69.06.76.03.

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :
— A'N'F SOFTWARE, LONDON, tél 01 439 0666
— ACTIVISION, 75008 PARIS, tél. (1) 42 99 17 85
— BUG BYTE, LONDON, tél 01.439 0666
— BRITISH TELECOM, LONDON, tél. 01.379.6755
— CASCADE GAMES, HARROGATE, tél. (0423) 525325
— CHIP, 75011 PARIS, tél (1) 43.57.26 03
— COBRA SOFT, 71104 CHALON-SUR-SAONE, tél 85 93 20.01
— COCONUT, 75011 PARIS, tél (1) 43.55 63 00
— COKTEL VISION, 92100 BOULOGNE, tél. (1) 46 04 70 85
— O3M, 92200 NEUILLY-SUR-SEINE, tél (1) 47.47 16 00
— OUCHET COMPUTERS, CHEPSTOW, tél (44) 291 257 80
— ELITE, diffusé par UBI SOFT
— ENGLISH SOFTWARE, MANCHESTER
— ERE INFORMATIQUE, 94200 IVRY-SUR-SEINE, tél (1) 45 21 01 49
— EXCALIBUR, 75005 PARIS, tél. 42.04.57.30
— FIL, 93175 BAGNOLET, tél (1) 48 97 44.44
— FREE GAME BLOT, 38190 CROLLES
— OREMLIN GRAPHICS, SHEFFIELO, tél (0742) 753 423
— GUILLEMOT INTERNATIONAL, 56200 LA GACILLY, tél. 99 08 90.88
— IGL, 35000 RENNES, tél 99 79 03 60
— IMAGINE, 06740 CHATEAUNEUF-OE-GRASSE, tél 93.42.57.12
— INFOGRAMES, 69100 VILLEURBANNE, tél. 78.03.18.46
— INNELEC, 93506 PANTIN CEDEX, tél. (1) 48 91.00.44
— LOISITECH, 93106 MONTREUIL, tél. (1) 48 58 72.76
— LORICIELS, 92500 RUEIL MALMAISON, tél (1) 47 52.18.18
— MICROIDS, 92500 RUEIL MALMAISON,
— MICROMANIA, MICROPROSE, 06740 CHATEAUNEUF-DE-GRASSE, tél. 93 42 57.12
— MICROPOOL, 93506 PANTIN CEOEX, tél. (1) 48 91 00 44
— MIRRORSOFT, LONOON, tél. 01.377 48 37
— OCEAN, 06740 CHATEAUNEUF-OE-GRASSE, tél 93.42.57.12
— ORDIVIDUEL, 94300 VINCENNES, tél (1) 43 28 22.06
— PSS, COVENTRY, tél (0203) 667 556
— SOFTHAWK, 38000 GRENOBLE, tél. 76.47.32.51
— TITUS, 93370 MONTFERMEIL, tél. (1) 45 09.21 40
— UBI SOFT, 94000 CRETEIL, tél 43.39 23 21
— US GOLO, 06740 CHATEAUNEUF-OE-GRASSE, tél 93 42,57.12 ●

LE LOGICIE

Wastern Games

Simulation



Il est 5 h du matin et le vent souffle toujours aussi fort sur cette petite ville de l'Ouest des Etats-Unis ; il est certain que cette tempête va être le grand sujet de conversation de toute la journée car on ne peut pas dire qu'il règne une grande animation dans ce coin où personne ne passe jamais. C'est vrai qu'il faut être complètement fou pour s'installer ici où il n'y a que de la rocaille et même pas une seule once d'or... La journée s'écoule tranquillement au fil de ces petits potins lorsqu'une poussiere s'élève à l'entrée de la ville Serait-ce une visite ? Enfin ? Juste le temps d'émettre cette pensée et un superbe cheval s'arrête devant le saloon (le cavalier, on n'en parle pas, tellement la couche de poussiere est épaisse !). Et pourtant, après un petit passage chez le barbier et à l'hôtel, vous apparaissez dans le saloon avec une assurance et une prestance qui en font frisonner plus d'un... mais sûrement pas un dur comme Mac Slow !...

Vous vous approchez du comptoir et commandez un whisky de votre marque préférée. Comme par hasard, il n'y en a plus... hum ! Ils ne semblent pas très accueillants pensez-vous en regardant une à une toutes ces "faces de rats" qui vous surveillent du coin de l'œil. Enfin, un vieillard se lève et s'approche de vous : "Salut à toi, étranger. Si tu veux rester quelque temps dans notre petite ville, tu vas devoir sacrifier aux traditions et subir des petites épreuves qui permettront de déterminer si tu es un vrai mec.. Pour que les chances soient égales (bé, hé !) tu vas affronter notre champion local : Mac Slow..." Allez, assez bavardé, en place pour la première épreuve.



Aussitôt dit, aussitôt fait ! Une table du saloon est libérée de ses verres, cartes, bouteilles et autres pour ne laisser que deux bougies placées à égale distance. Vous comprenez rapidement qu'il s'agit d'un bras de fer. C'est avec une parfaite maîtrise de vous que vous vous installez face à Mac Slow ; une grande inspiration et c'est parti ! Vous rassemblez vos forces attendant patiemment de sentir l'instant où il sera possible d'abattre le bras de votre



L DU MOIS





adversaire mais, soudain, Mac Slow commet une irrégularité et il vous écrase le poignet sur votre bougie... Furieux vous vous retournez vers le juge pour qu'il constate cette usurpation malhonnête de victoire mais vous ne pouvez que ravaler votre colère car celui-ci dort tranquillement !

Bien décidé à ne pas vous laisser avoir par de nouvelles irrégularités, vous vous préparez pour le tir à la bière. Quelle est donc cette épreuve barbare ? C'est très simple : "deux idiots du village" se mettent devant le comptoir tenant chacun une chope de bière ; il s'agit de viser juste et d'être le plus rapide 5 fois de suite pour remporter cette épreuve. Seulement attention, pas de nervosité excessive et surtout ne pas faire couler de sang !...

Ayant quelque peu ébranlé Mac Slow par votre maniement expert du revolver, vous abordez la troisième épreuve en position de force mais lorsque vous constatez qu'il s'agit d'envoyer des chiques, là vous êtes prêt à abandonner... Mais non, cela ferait trop plaisir à ce gros lard de Mac Slow ! Alors vous essayez tant bien que mal de mâchouiller et de cracher... mais vous êtes toujours à côté du pot ! Alors, en désespoir de cause, vous en faites une belle, une énorme et pfuit... en pleur dans la face rouge de votre adversaire.

Cette action va vous coûter très cher car aussitôt vous êtes transporté sur la scène du saloon, le musicien s'installe au piano, Kithy apparaît et se lance dans une danse compliquée sur un rythme endiablé. Malbeureusement pour vous, ce n'est pas un intermède musical mais la quatrième épreuve où vous devez reproduire la danse (là, j'ai comme l'impression que vous commencez à craquer !).

Et pourtant vous n'êtes pas au bout de vos peines car cette population ne manque pas d'imagination pour mettre un grain d'animation dans leur morne journée... En effet, vous êtes entraîné à l'extérieur, on vous met entre les mains un seau galvanisé et un tabouret puis vous êtes poussé devant une vache. Alors là en parfait Yankee, vous n'avez aucun mal à laisser gagner Mac Slow.

Pour tenir le coup jusqu'au bout, vous vous dites que l'important c'est de participer ; d'ailleurs vous avez l'impression qu'un courant de sympathie commence à naître à votre encontre... Heureusement car vous n'allez pas tarder à rouler sous la table avec la dernière compétition qui est équivalente à une grande bouffe.. Alors là, se goinfrer sans roter (car cela fait perdre du temps) et en étant sans cesse embêté par votre adversaire, c'est plus qu'il ne vous en faut pour crier forfait ! Mais les habitants de cette ville ne sont pas rancuniers ; ils ont bien ri toute la journée et pour immortaliser cette rencontre exceptionnelle, il vous invite pour la petite photo de famille. Attention, le petit oiseau va sortir !

Notre avis :

Wastarn Gomas ast un logicial très omusont ; las éprauvas sont originolas, la grophisma vif et colorë at lo présentation des ëprauvas sous forme da tableaux ast trés ogréabla.



■ *Arcade*



Laissez-moi vous conter une histoire fantastique dont je viens d'être le témoin. Lorsque je suis arrivé en vue de ce vieux château, rien ne me laissait croire que j'allais faire une telle rencontre ! Tout d'abord, chaque pièce du château était bizarrement constituée avec un rien de surréalisme et il y regnait une atmosphère feutrée.
J'en étais à ce stade de la decouverte et commençais à éprouver une drôle de sensation lorsqu'un fantôme (oui, vous avez bien lu !) fit tranquillement son apparition .. Mais attention ! J'ai tout de suite su que c'était un gentil fantôme de par son apparence petite et sympathique , et avant que je realise pleinement ce qui m'arrivait, il m'adressa la parole pour me demander mon aide "Voilà, je t'explique le probleme ; lorsque je dois me déplacer seul je n'ai aucune difficulte mais quand il s'agit comme maintenant de faire traverser toutes les pieces du château à mon âme alors là, dur, dur ! En effet, mon âme a l'apparence d'une bulle et le moindre contact la fait éclater... Quelle catastrophe ! Dis, tu veux bien m'aider ?"
C'est donc de cette maniere que je me suis retrouvé en train de diriger cet adorable petit fantôme tout en sachant que le seul moyen pour déplacer la bulle est de souffler... La première pièce ne posa aucun problème et je n'ai (dans ce cas seulement) pas de merite car la sortie se trouvait en ligne droite et aucun obstacle ne se trouvait dans la trajectoire Par contre, lorsque j'ai soufflé dans la seconde piece, la bulle n'a pas fait long feu.. et pour cause ! elle venait de subir la chaleur d'une flamme de bougie ! Je dois avouer que mon petit fantôme n'était pas du tout, mais pas du tout content... Malgré tout, il a accepté que je fasse un nouvel essai et cette fois je me suis empressé de souffler la bougie !
Quelques pièces plus loin, tout allait bien lorsque, soudain, la bulle fut prise dans le tourbillon d'un ventilateur et le fantôme eut beau souffler, souffler de toute sa puissance pour contrer la force du ventilateur, il ne reussit qu'une seule chose devenir tout rouge ! Crenom d'un suaire ! Cela ne va pas se passer comme cela ! Il y a sûrement un moyen d'arrêter ce foutu engin afin de pouvoir continuer à traverser les autres pièces !

Notre avis :

Je n'ai qu'une chose à dire : laissez-vous captiver par ce gentil fantôme qui évolue dans un graphisme recherché et une animation à vous faire vibrer les nerfs ! .. car la moindre impulsion peut se solder par un échec. Partant d'une idée originale, ce logiciel vous fera en plus travailler des méninges car vous devez trouver le moyen d'utiliser certains objets se trouvant dans les pièces... A noter quand même qu'il vous faudra un peu d'entraînement pour bien maîtriser l'orientation du fantôme.



RAMPAGE

Arcade

A chaque fois que je passe devant un fast-food avec notre ami Olivier (ce n'est plus la peine de vous le présenter...), il retrouve soudainement l'usage de la parole pour dire un mot, un seul : MANGER. Aussi c'est en pleine connaissance des faits que je peux vous rapporter la curieuse histoire qui lui est arrivée...

Ce jour-là il était en pleine goinfrerie (pardon dégustation !) en compagnie de deux amis lorsqu'ils eurent soudain l'impression que leurs hamburgers avaient un drôle de goût ! ... Si cela n'avait été qu'une impression ! Soudainement, ils arrachèrent leurs vêtements et se mirent à grandir, grandir ... jusqu'à atteindre une hauteur de 15 mètres. A cet instant précis, ils étaient devenus des monstres furieux qui entreprenaient de démolir gratte-ciel après gratte-ciel.



Je contemplais la scène de mes yeux horrifiés en me demandant ce qu'ils pouvaient bien espérer de la démolition des immeubles ? Ne cherchez pas bien loin car évidemment la réponse à la question est nourriture ou plus exactement tout ce qui se mange en allant des frêles poissons rouges aux délicieux humains mais en ne négligeant pas non plus les grille-pain ou les postes de télé...

Vous imaginez la panique qu'ils ont créée ? Car, en plus, à force de frapper sur les immeubles pour obtenir ce qu'ils désiraient, les gratte-ciel finissaient par s'écrouler !. Pour tenter d'arrêter ce carnage, toutes les armées du pays étaient présentes pour essayer de les maîtriser. Et, effectivement, on se rendit compte que, petit à petit, ils avaient l'air de perdre de l'énergie... principalement d'ailleurs quand ils ne sautaient pas d'un immeuble en train de s'effondrer...

Notre avis :

Rampage est ce que nous pouvons appeler un bon jeu pour démolisseurs ; le graphisme est coloré et l'animation correcte. Seulement, malheureusement pour lui, il arrive sur les écrans juste après un autre logiciel du même genre, qui a d'ailleurs la même racine dans le titre et qui est de bonne qualité. Alors !



Nos trois compères en étaient déjà à leur dixième séance de démolition (sur les 150 possibles !) lorsque l'un d'entre eux (je ne vous dirai pas lequel) commença à clignoter et brusquement reprit sa forme humaine... tout nu et tout rouge de honte... Il n'eut plus alors qu'un seul désir : disparaître de l'écran vite, très vite ! Etait-ce le commencement de la fin ?. . Quand je pense que toute cette histoire est due à des additifs alimentaires pour hamburgers qui n'avaient pas encore été testés !...



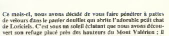
L'équipe Loriciels



Photo : Laurant Weill et Marc Bayle : les créateurs de Loriciels

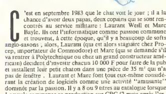






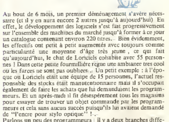
Ce mois-ci, nous avons décidé de vous faire pénétrer à pattes de velours dans le panier douillet qui abrite l'adorable petit chat de Loriciels. C'est sous un soleil éclatant que nous avons découvert son refuge placé près des hauteurs du Mont Valérien ; il faut savoir qu'il se trouve dans le calme et que pas moins de 1300 m² sont nécessaires à son bien-être...

AU DEBUT ETAIT UN CHATON...



C'est en septembre 1983 que le chat voit le jour ; il a la chance d'avoir deux papas, deux copains qui se sont rencontrés au service militaire : Laurant Weill et Marc Bayle. Ils ont l'informatique comme passion commune et trouvent, à cette époque, qu'il y a beaucoup de softs anglo-saxons ; alors, Laurant (qui est alors stagiaire chez Procep, importateur de Commodore) et Marc (qui se demande s'il va rentrer à Polytechnique ou chez un grand constructeur américain) décident d'investir chacun 10 000 F pour faire de la pub et installent leur petit chaton dans une pièce de 35 m² qui n'a pas de fenêtre . Laurant et Marc font tout eux-même considérant la création de logiciels comme une activité "amusante" dominée par la passion. Il y a 8 ou 9 titres au catalogue lorsque Loriciels commence sa production sur CPC (2 mois après l'arrivée du premier Amstrad) il s'agit d'un pari avec un logiciel qui s'appelle Rallye 2...

PUIS LE CHAT DEVIENT GRAND...



Au bout de 6 mois, un premier déménagement s'avère nécessaire (et il y en aura encore 2 autres jusqu'à aujourd'hui) En effet, le développement des logiciels s'est fait progressivement sur l'ensemble des machines du marché jusqu'à former à ce jour un catalogue contenant environ 220 titres. Bien évidemment, les effectifs ont petit à petit augmentés avec toujours comme particularité une moyenne d'âge très jeune , ce qui fait qu'aujourd'hui, le chat de Loriciels cohabite avec 55 personnes ! Dans cette petite fourmillière règne une ambiance tres cool ou les farces ne sont pas oubliees . Un petit exemple : à l'époque ou Loriciels etait une équipe de 15 personnes, l'actuel responsable des stocks était manutentionnaire mais il s'occupait également de faire les achats que lui demandaient les programmeurs. Et un après-midi il fit désespérement tous les magasins pour essayer de trouver un objet commande par les programmeurs et cela sans aucun succès puisqu'ils lui avaient demandé de "l'encre pour stylo optique" ! .

Parlons un peu des programmeurs il y a deux branches differentes qui contribuent à la création des softs Tout d'abord, il y a une solide équipe de programmeurs qui ont fait des logiciels comme Bob Winner, MGT, Mission ou Mach 3. Mais il existe aussi des programmeurs externes qui peuvent être divises en trois catégories ceux avec qui Loriciels travaille régulièrement, ceux qui font les adaptations des logiciels crées en interne et, enfin, ceux qui proposent spontanément leurs travaux (comme François Bonneville pour Han d'Islande par exemple) ; cette dernière catégorie devient de moins en moins nombreuse car il est vrai que la création de logiciels devient de plus en plus un travail d'équipe

LE CHAT QUI RONRONNE !

LORSQUE LE CHAT SORT SES GRIFFES



Cela donne des actions dans trois domaines différents : la décentralisation, l'export et la distribution.
La décentralisation s'est concrétisée par la création du studio d'Annecy à qui nous devons déjà les 2 aventures Forteresse et Pharaon.
Puisque nous sommes entre nous, nous pouvons vous annoncer que le prochain logiciel du studio sera le 1er simulateur de détournement aérien avec une carte de navigation. Le jeu se déroule en temps réel avec uniquement des images dans lesquelles les objets se prendront directement à l'écran : enfin, il y aura deux visions simultanées : celle du pilote et celle du pirate.
L'intérêt d'une telle décentralisation permet de faciliter le contact avec des programmeurs de Province d'une part et d'être disponibles plus facilement sur une région d'autre part. La première expérience du studio d'Annecy semble positive et un autre studio s'ouvrira en 1988 sinon deux.
Pour ce qui est de l'export, la machine est déjà bien lancée puisque depuis 1985 les produits Loriciels sont déjà distribués en Suisse, Belgique, Grande-Bretagne, Allemagne, Espagne et Australie. Mais un pas supplémentaire a été réalisé en septembre 1987 avec l'ouverture d'une antenne britannique Loriciels U.K sous la direction de Niki Penny que nous vous avons présentée dans le n° 15 d'Amstar. Et nous pouvons assurer sans prendre de risques qu'ils ne vont pas en rester là... Et la conquête de l'Ouest, alors ?
Il restait encore un secteur dans lequel Loriciels devait investir : celui de la distribution afin de leur apporter une totale indépendance. Il semblerait qu'ils soient performants puisqu'au bout d'une année d'expérience Loriciels est 3e sur le marché français de la distribution. Belle performance, non ?

LES PROJETS DU CHAT LORICIELS

Les objectifs de Loriciels pour 88 peuvent se décomposer en 4 axes bien précis : tout d'abord assurer le développement de l'export ; ensuite augmenter la force de création tant au niveau des programmeurs que des graphistes ; dans le domaine du graphisme, en particulier, multiplier les outils de développement. Toutes ces prévisions sont faites dans le seul et unique but de sortir des logiciels originaux et de qualité qui verront désormais le jour au rythme d'un ou deux par mois.

CONCLUSION

Nous nous sommes laissés dire qu'un superbe logiciel était en préparation pour la rentrée (il faudra quand même attendre septembre !) mais c'est hyper secret...
Ce sera peut-être l'occasion pour ce soft de faire une sortie fracassante pour fêter un événement devant se dérouler en septembre : les 5 ans de Loriciels. Oserons-nous suggérer au hasard l'Ile de Ré pour une telle manifestation ? (La Bretagne est tellement jolie !).

C.V.



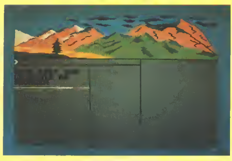
Pascal Jarry :
- MGT
- Mission
- Space Racer (bientôt sur Amstrad)

Vincent Baillet :
- Mach 3
- "Le projet hyper secret"



Bernard Auré : BOB WINNER

Yvan Guidon :
- graphiste assistant de Bruno Masson (Bob Winner)

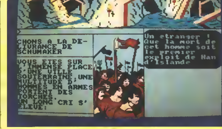


HAN D'ISLANDE

Aventure ■

Si je vous dis : "Ma cassette, ma cassette, où est passée ma cassette ?" que me répondez-vous ? Non, non ne prenez pas cette peine car je suis sûre que vous me donnerez la bonne réponse mais, malheureusement pour vous, je vous entraîne sur une fausse piste.

Pour ce qui est des fausses pistes, Ordener risque d'en suivre plus d'une avant de réussir à obtenir la liberté pour Ethel, sa bien-aimée et son père Sckumaker, faussement accusés de crime d'Etat. Il faut préciser que la scène se passe en Norvège au XVII[e] siècle et que les vies d'Ethel et de Schumaker sont liées à une malheureuse cassette qui pourrait les innocenter. Seulement voilà, c'est à cet instant que les choses commencent à se compliquer ; en effet, l'officier Dispolsen qui possédait la cassette et comptait la remettre à Schumaker s'est fait lâchement attaquer par le célèbre Han d'Islande, guerrier redoutable et sanguinaire vivant dans la grotte de Walderhog avec pour seul compagnon un loup.



A partir de cet instant, il n'y a donc plus qu'une solution pour Ordener : se prendre par la main et mener lui-même cette mission à son terme. Pour commencer, il faut absolument qu'il puisse rencontrer Ethel, il faut donc aller chercher le gouverneur afin d'obtenir un droit de visite. Ceci étant fait, notre héros se voit dans l'obligation d'aller à la morgue afin d'identifier le pauvre Dispolsen, il rencontre là-bas un nommé Spiagudry qui pourrait bien le mener jusqu'au repaire de Han !

Malheureusement, Han va réussir à fuir et, tout en le poursuivant, Ordener se retrouve mêlé à une révolte de mineurs dont les instigateurs sont bien entendu des ennemis de Schumaker. Il ne peut faire autrement que de suivre les mineurs dans tous leurs combats jusqu'à l'assaut final qui sera donné dans le défilé du Pilier-Noir. Ordener est alors fait prisonnier par l'armée mais comme tout héros qui se respecte, il ne perdra pas la tête ce qui n'est pas le cas dans un certain sens pour Han et Friend, son compagnon... Comme cela, personne ne touchera la récompense proposée ! (Pourtant, mille écus, c'était toujours bon à prendre !).

Et la cassette, dans tout cela ? Je ne vais quand même pas vous enlever le plaisir de la découverte finale en vous livrant tous les événements qui jalonnent cette aventure !



Notre avis :

Première réalisation d'une jeune équipe de programmeurs, Han d'Islande est dans l'ensemble de bonne qualité. Par contre, il faut noter que certains écrans apparaissent un peu vides lorsqu'il n'y a pas de texte ; en effet, la fenêtre graphique n'est pas très grande. Par contre, nous pouvons saluer le fait d'adapter un roman d'auteur classique (au lieu des désormais traditionnelles B.D. par exemple.

ROBBY (SUITE)



Voici la suite tant attendue de ce programme ayant été classé 2e au concours qu'Amstar avait organisé l'été dernier.

Il s'agit ce mois-ci de saisir le troisième programme et de le sauver sous le nom "ROBBY 2".

Afin que vous n'ayez aucun problème, nous vous rappelons les procédures de chargement et de lancement du programme :

Chargement

— Tapez le 1er programme, sauvez-le sous le nom "ROB-DATAS".

— Faites un RUN. Ce 1er programme crée un fichier binaire appelé "DATAS.BIN"

— Faites un CTRL-SHIFT-ESC (réinitialisation du CPC) ou éteignez et rallumez l'ordinateur.

— Tapez le 2e programme, sauvez-le sous le nom "ROBBY1".

— Tapez le 3e programme et sauvez-le sous le nom "ROBBY2".

Lancement

Pour jouer : RUN "ROBBY1"

Jean-François STREIFF

3

```
10 REM ..............                          >MH
20 REM 3eme PROGRAMME                          >QQ
30 REM -------------                           >MI
40 REM INITIALISATION                          >TG
50 REM -------------                           >MM
60 MODE 1:CLS:INK 0,0:PAPER 0:BORDE            >FL
R 0
70 C1=14:C2=15:C3=25:POKE 38939,2              >AV
80 XC1$=" "+CHR$(8)+CHR$(11)+" "+CH            >RP
R$(10):YC1$=" "+CHR$(8)+CHR$(10)+"
90 DIM L%(10,3),K%(10,3),T%(10,3),M            >RC
%(10,3),OBJ$(12)
100 FOR L=1 TO 9:S(L)=15000-L*1400:            FJ
N$(L)="ROBBY......":NEXT L
110 ENV 1,3,2,4,2,-3,2                         >NF
120 ENV 2,10,-1,8,5,-1,4                       >QF
130 ENV 3,2,10,2                               WF
140 ENV 4,3,-7,2                               >XB
150 ENV 5,1,15,2,5,-3,4                        >PX
160 ENV 6,1,14,1,4,-2,2,4,-1,4                 >VN
170 ENV 7,7,2,1,3,-3,5                         >NH
180 ENV 8,1,12,1,1,0,1,1,0,1,12,-1,            >AT
8
190 ENT-1,2,10,2,3,-5,4                        >QP
200 ENT-2,80,1,1,20,2,1                        >QH
210 ENT 3,1,-100,1,5,25,3                      >RB
220 ENT-4,1,-75,1,4,25,3                       >QB
230 ENT-5,1,1,3,1,-1,3,1,0,1,1,1,-,            FE
1,-1,3
240 ENT 6,15,-15,4                             LE
250 AD=38385:FOR A=0 TO 9:RB$(A)=CH            LD
R$(PEEK(AD))+CHR$(PEEK(AD+1))+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(11)+CHR$(PEEK(AD+2)
)+CHR$(PEEK(AD+3)):AD=AD+4:NEXT A
260 V=145:FOR A=1 TO 8:ROB$(A)=CHR$            >ED
(V)+CHR$(V+1)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
11)+CHR$(V+2)+CHR$(V+3):V=V+4:NEXT
A:ROB$(9)=ROB$(1)
270 RESTORE 5780:FOR X=1 TO 12:READ            JG
 A,B,C:OBJ$(X)=CHR$(22)+CHR$(1)+CHR
$(15)+CHR$(1)+CHR$(A)+CHR$(8)+CHR$(
15)+CHR$(2)+CHR$(B)+CHR$(8)+CHR$(15
)+CHR$(3)+CHR$(C)+CHR$(22)+CHR$(0):
NEXT X
280 CD=38424:CM=38500:GOSUB 3650:GO            RW
```

```
SUB 3710:PEN 3
290 LOCATE 5,6:PRINT STRING$(32,207 >EU
)
300 LOCATE 5,20:PRINT STRING$(32,20 >EX
7)
310 FOR A=7 TO 19 >CQ
320 LOCATE 4,A:PRINT CHR$(207) >YC
330 LOCATE 37,A:PRINT CHR$(207) >ZL
340 NEXT A >MH
350 LOCATE 4,6:PRINT CHR$(217) >YV
360 LOCATE 37,6:PRINT CHR$(218) >ZE
370 LOCATE 4,20:PRINT CHR$(219) YE
380 LOCATE 37,20:PRINT CHR$(220) >ZF
390 PEN 1 >AF
400 POKE 38525,9:POKE 38526,7:CALL >FE
38527
410 POKE 38525,9:POKE 38526,33:CALL >GR
 38527
420 PEN 2:LOCATE 18,9:PRINT"ROBBY" >DC
430 PEN 3:LOCATE 18,10:PRINT"-----" >CZ

440 RESTORE 620 >DG
450 FOR A=12 TO 17 .LG
460 LOCATE 7,A:PEN 3:PRINT"-( )-" >AB
470 LOCATE 9,A:PEN 1:PRINT USING"# >HA
;A-11
480 READ N$ >QH
490 LOCATE 14,A:PEN 2:PRINT N$ >YF
500 NEXT A >MF
510 GOSUB 3670:RESTORE 5490:PEN 1 >AR
520 ON PEEK(38939)GOTO 5250,5270 >ZR
530 GOSUB 5310 >PJ
540 IF INKEY(64)=0 THEN GOSUB 610:G >JV
OTO 630
550 IF INKEY(65)=0 THEN GOSUB 610:G >KT
OTO 4730
560 IF INKEY(57)=0 THEN GOSUB 610:G >KW
OTO 2490
570 IF INKEY(56)=0 THEN GOSUB 610:G >KC
OTO 4980
580 IF INKEY(49)=0 THEN 5240 >VV
590 IF INKEY(48)=0 THEN 5260 >VX
600 GOTO 530 ZA
610 NT=1:FOR A=1 TO 10:GOSUB 5410:F >QL
OR b=1 TO 100:NEXT b:NEXT A:RETURN
620 DATA JOUER,DEMONSTRATION,VOIR M >AH
EILLEURS SCORES,CHANGER COULEURS,JO
YSTICK,CLAVIER
630 GOSUB 3710:GOSUB 2690:GOSUB 314 >PD
0:GOSUB 3340
640 REM --------------------- >UE
650 REM DEPLACEMENT DU JOUEUR >YA
660 REM --------------------- >UG
670 GOTO 3820 >GD
680 FOR J=1 TO K >YJ
690 TA=X*Y:POKE PO,1:POKE 38585,Y*2 >UH
:POKE 38586,X*2
700 IF INKEY(64)=0 THEN 3740 >VN
710 ON PEEK(38939)GOTO 730,800 >XD
720 REM --- JOYSTICK --- >RH
730 IF INKEY(76)=0 THEN GOSUB 3920: >VL
ON TE GOTO 740,860
740 IF INKEY(75)=0 THEN 1180 >VQ
750 IF INKEY(74)=0 THEN 1200 >VH
760 IF INKEY(73)=0 THEN 1220 >VK
770 IF INKEY(72)=0 THEN 1240 >VM
780 GOTO 890 >AJ
790 REM --- CLAVIER --- >QJ
800 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 3920: >VE
ON TE GOTO 810,860
810 IF INKEY(63)=0 THEN 1180 .VK
820 IF INKEY(71)=0 THEN 1200 >VC
830 IF INKEY(46)=0 THEN 1220 >VH
840 IF INKEY(45)=0 THEN 1240 >VK
850 GOTO 890 >AG
860 ON PEEK(PO)GOTO 870,880,1740,14 UG
50,1310,870,4360
870 CALL 38587:CALL 38527 TP
880 IF TA<>X*Y THEN SOUND 2,1500,1, HN
13,,,31
890 POKE PO,6 >LK
900 CG=CG-1:IF CG=0 THEN 4160 WK
910 REM --------------------- TH
920 REM DEPLACEMENT MONSTRES YC
930 REM --------------------- TK
940 IF TM=K THEN 690 >NG
950 IF MO(J)=0 THEN GOSUB 4680 >XM
960 P=W(J)*10+Z(J)+39989:POKE P,1:P >RG
OKE 38585,Z(J)*2:POKE 38586,W(J)*2
970 IF ABS(Z(J)-Y)-ABS(W(J)-X)>0 TH JC
EN 1060
980 A=(W(J)<X)*2+1 >MM
990 ON PEEK(P+A*10)GOTO 1000,1010,1 >AC
010,1010,1010,1290,4240
1000 W(J)=W(J)+A:P=P+A*10:GOTO 1130 >CM

1010 IF Z(J)=Y THEN A=INT(RND*2)*2- >NZ
1:GOTO 1070
1020 A=(Z(J)<Y)*2+1 >MY
1030 IF PEEK(P+A)=7 THEN 4250 >WA
1040 IF PEEK(P+A)=1 THEN Z(J)=Z(J)+ KG
A:P=P+A
1050 GOTO 1130 >LJ
1060 A=(Z(J)>Y)*2+1 >MC
1070 ON PEEK(P+A)GOTO 1080,1090,109 YW
0,1090,1090,1300,4250
1080 Z(J)=Z(J)+A:P=P+A:GOTO 1130 >AL
1090 IF W(J)=X THEN A=INT(RND*2)*2- >MW
1:GOTO 990
1100 A=(W(J)>X)*2+1 >MT
1110 IF PEEK(P+A*10)=7 THEN 4240 Y8
1120 IF PEEK(P+A*10)=1 THEN W(J)=W( >QY
J)+A:P=P+A*10
1130 POKE 38555,Z(J)*2:POKE 38556,W >TL
(J)*2:CALL 38587:CALL 38557:POKE P,
5
1140 IF DE=1 THEN 4700 >PM
1150 NEXT J >VD
1160 GOTO 680 >FH
1170 REM ------------------------------ >CZ
----
1180 IF PEEK(PO+10)=2 THEN 890 >WE
1190 X=X+1:PO=PO+10:POKE 38526,X*2: >DZ
POKE 38525,Y*2:GOTO 860
1200 IF PEEK(PO-10)=2 THEN 890 >WZ
1210 X=X-1:PO=PO-10:POKE 38526,X*2: >DW
POKE 38525,Y*2:GOTO 860
1220 IF PEEK(PO+1)=2 THEN 890 >WR
1230 Y=Y+1:PO=PO+1:POKE 38526,X*2:P >CT
OKE 38525,Y*2:GOTO 860
1240 IF PEEK(PO-1)=2 THEN 890 >NW
1250 Y=Y-1:PO=PO-1:POKE 38526,X*2:P CZ
OKE 38525,Y*2:GOTO 860
1260 REM ------- >UG
1270 REM ATTRAPE >LN
1280 REM ------- >UJ
1290 W(J)=W(J)+A:GOTO 1310 >UD
1300 Z(J)=Z(J)+A GG
1310 CALL 38587 TH
1320 SPEED INK 2,2:INK 2,_,24 VB
1330 SOUND 5,600,210,11,0,4 UZ
1340 PEN 1 FH
1350 FOR A=1 TO 4:FOR I=2 TO 9:PRIN NN
T CHR$(31)+CHR$(X*2)+CHR$(Y*_)+RDB$
(I):FOR B=1 TO 30:NEXT B:NEXT I,A
1360 INK 2,C2:FOR A=1 TO 200:NEXT A ZP
:POKE 38555,Y*2:POKE 38556,X*2:CALL
 38557
1370 V=V-1:GOSUB 3560 PV
1380 FOR A=1 TO 500:NEXT A TB
1390 GOSUB 4570 YB
1400 IF V=-1 THEN 1930 >NG
1410 GOSUB 3360:GOTO 670 >RJ
1420 REM ~~~~~~~~~~~~~ PW
1430 REM PASSAGE SECRET TX
1440 REM ------------- .FY
1450 CALL 38587 UC
1460 FOR I=82 TO 86 LA
1470 SOUND 1,ABS(I-120),12,6 >VN
1480 SOUND 2,ABS(I-60),8,8 >UW
1490 FOR II=1 TO 5:NEXT II UQ
1500 NEXT I VB
1510 IF T=7 THEN 4540 NT
1520 Q=INT(2*RND+1) NR
1530 IF DE=1 AND T=6 THEN FOR A=1 T >XH
O 1500:NEXT A:GOTO 280
1540 IF DE=1 THEN 1600 >PD
1550 ON Q GOTO 1560,1600 >QU
1560 IF X=1 THEN XX=13:YY=9 >VG
1570 IF X=13 THEN XX=15:YY=2 >WC
1580 IF X=15 THEN XX=2:YY=3 >VD
1590 GOTO 1630 >NC
1600 IF X=1 THEN XX=15:YY=2 >VW
1610 IF X=13 THEN XX=2:YY=3 >VV
```

```
1620 IF X=15 THEN XX=13:YY=9              >NF
1630 IF PEEK(XX*10+YY+39989)=2 THEN >GP
1670
1640 X=XX:Y=YY:PO=X*10+Y+39909:POKE >HJ
38526,X*2:POKE 38525,Y*2
1650 IF DE=1 THEN CALL 38527:GOTO 4 >DX
850
1660 GOTO 860                             >GC
1670 IF X=1 THEN X=2                      >NU
1680 IF X=13 THEN Y=9                     >NE
1690 IF X=15 THEN Y=2                     >NA
1700 PO=X*10+Y+39909:POKE 38525,Y*2 >EU
:POKE 38526,X*2:CALL 38527:SOUND 5,
1000,10,10,3,3,15:GOTO 890
1710 REM *******                          >UG
1720 REM TRESORS                          >MQ
1730 REM -------                          >UJ
1740 CALL 38507                           >UE
1750 POKE PO,6                            >TF
1760 SOUND 2,100,32,9,1,1                 >RL
1770 PEN 1:FOR A=1 TO 2:PRINT CHR$( >PJ
31)+CHR$(X*2)+CHR$(Y*2)+R0$(0):FOR
C=1 TO 30:NEXT C:PRINT CHR$(31)+CHR
$(X*2)+CHR$(Y*2)+R0$(7):FOR C=1 TO
30:NEXT C:NEXT A
1780 T=T+1                                >MK
1790 FOR A=1 TO 3                         >BK
1800 S=S+50                               >UD
1810 GOSUB 3600                           >X0
1820 GOSUB 3620:SOUND 5,70,4,12,1,3 >BQ

1830 NEXT A                               >UK
1840 POKE 38525,Y*2:POKE 38526,X*2: >MH
CALL 38527
1850 IF DE=1 AND TM=3 THEN 4840           >WD
1860 IF T=6 THEN GOSUB 4420               >UF
1870 IF T=7 THEN GOSUB 5790               >UV
1880 CALL 38527                           >UD
1890 GOTO 940                             >G6
1900 REM ************                     >NJ
1910 REM PARTIE PERDUE                    >RQ
1920 REM ------------                     >NL
1930 WINDOW#2,12,29,10,12:PAPER#2,1 >YU
:CLS#2:LOCATE#2,2,2:PEN#2,3:PRINT#2
,"G A M E  O V E R"
1940 FOR A=1 TO 2000:NEXT A               >UX
1950 IF S>S(9)THEN 2000                   >QM
1960 GOSUB 3650:GOSUB 3710:GOTO 280 >CF

1970 REM ****************                 >QZ
1980 REM MEILLEURS SCORES                 >VQ
1990 REM ----------------                 >QB
2000 GOSUB 3650                           >NJ
2010 PEN 1:LOCATE 14,4:PRINT"FELICI >FW
TATIONS,"
2020 LOCATE 15,6:PEN 2:PRINT"VOUS F >MV
IGUREZ"
2030 LOCATE 3,8:PEN 3:PRINT"DANS LE >TQ
 TABLEAU DES MEILLEURS SCORES"
2040 LOCATE 13,11:PEN 1:PRINT"ENTRE >TE
Z VOTRE NOM"
2050 Y$=""                                >ED
2060 MS$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXY >ZN
Z @<.'-+*=()$[]"
2070 EN$=LEFT$(MS$,11):CNG=1:CND=11 >XM
:LOCATE 15,15:PEN 2:PAPER 0:PRINT E
N$
2080 LOCATE 20,15:PEN 1:PAPER 3:PRI >UW
NT MID$(EN$,6,1)
2090 LOCATE 15,19:PAPER 3:PRINT"     >QV
           ":PN=0
2100 MOVE 210,101:DRAW 406,101,3:DR >ZF
AW 406,155,3:DRAW 210,155,3:DRAW 21
0,101,3
2110 GOSUB 3670                           >XC
2120 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(63)=0  >Q0
THEN GOTO 2300
2130 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(71)=0  >QG
THEN GOTO 2360
2140 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(47)=0  >KH
THEN 2160
2150 GOTO 2120                            >MA
2160 IF MID$(EN$,6,1)="@"THEN SOUND >VW
 1,100,10,10,2,3:FOR A=1 TO 1000:NE
XT A:PAPER 0:GOTO 2400
2170 IF MID$(EN$,6,1)="<"THEN SOUND >CQ
 5,300,6,11,3,3:GOTO 2190
2180 GOTO 2220                            >ME
2190 IF PN=0 THEN 2120                    >PA
2200 IF PN=11 THEN LOCATE 25,19:PEN >DQ
 1:PAPER 3:PRINT" ":PN=PN-1:Y$=LEFT
$(Y$,PN):FOR A=1 TO 300:NEXT A:GOTO
 2120
2210 LOCATE PN+14,19:PEN 1:PAPER 3: >PQ
PRINT" ":GOSUB 2280:Y$=LEFT$(Y$,PN)
:FOR A=1 TO 300:NEXT A:GOTO 2120
2220 PN=PN+1:IF PN=12 THEN PN=11:GO >JA
TO 2120
2230 SOUND 5,500,5,12,4,3                 >RK
2240 Y$=Y$+MID$(EN$,6,1)                  >RN
2250 LOCATE 15,19:PEN 0:PAPER 3:PRI >FA
NT Y$:FOR A=1 TO 300:NEXT A
2260 GOTO 2120                            >MC
2270 FOR A=1 TO 1000:NEXT A:GOTO 24 >CJ
00
2280 PN=PN-1:IF PN=-1 THEN PN=0           >YT
2290 RETURN                               >FG
2300 CND=CND+1:IF CND=41 THEN CND=1 >CH

2310 CNG=CNG+1:IF CNG=41 THEN CNG=1 >CX

2320 EN$=RIGHT$(EN$,10)+MID$(MS$,CN >GW
D,1)
2330 LOCATE 15,15:PEN 2:PAPER 0:PRI >HF
NT EN$
2340 LOCATE 20,15:PEN 1:PAPER 3:PRI >UV
NT MID$(EN$,6,1)
2350 GOTO 2120                            >MC
2360 CND=CND-1:IF CND=0 THEN CND=40 >CR

2370 CNG=CNG-1:IF CNG=0 THEN CNG=40 >CF

2380 EN$=MID$(MS$,CNG,1)+LEFT$(EN$, >FG
10)
2390 GOTO 2330                            >MK
2400 S(9)=S:N$(9)=LEFT$(Y$,11)            >XJ
2410 U=0                                  >WE
2420 FOR L=1 TO 8                         >CG
2430 IF S(L)<S(L+1)THEN GOSUB 2470        >AE
2440 NEXT L                               >VJ
2450 IF U=1 THEN 2410                     >NK
2460 GOTO 2490                            >NE
2470 S(L+1)=S(L):N$(L+1)=N$(L):S(L) >P0
=S:N$(L)=Y$
2480 U=1:RETURN                           >LJ
2490 GOSUB 3650                           >Y0
2500 POKE 38525,6:POKE 38526,9:CALL >LB
 38527:POKE 38526,31:CALL 38527
2510 LOCATE 31,6:PRINT R0$                >VB
2520 LOCATE 13,6:PEN 2:PRINT"MEILLE >TC
URS SCORES"
2530 LOCATE 13,7:PEN 3:PRINT"------ >MU
---------"
2540 FOR L=1 TO 9                         >DA
2550 PEN 2:LOCATE 9,L+10:PRINT"( )" >CH

2560 PEN 1:LOCATE 10,L+10:PRINT USI >KN
NG"#";L
2570 PEN 3:LOCATE 13,L+10:PRINT N$( >EH
L)
2580 PEN 2:LOCATE 25,L+10:PRINT":"        >BX
2590 PEN 1:LOCATE 27,L+10:PRINT USI >TX
NG"##,###";S(L)
2600 NEXT L                               >VG
2610 ORIGIN 0,0:PLOT 96,84:DRAW 96, >BV
332:DRAW 116,352:DRAW 524,352:DRAW
544,332:DRAW 544,84:DRAW 524,64:DRA
W 116,64:DRAW 96,84
2620 LOCATE 6,25:PEN 0:PAPER 1:PRIN >V3
T CHR$(205);"E S P A C E  POUR  CON
TINUER";CHR$(206)
2630 GOSUB 3670                           >XK
2640 IF INKEY(47)=-1 THEN 2640            >NU
2650 PAPER 0:GOTO 280                     >PF
2660 REM ------------------------         >YU
2670 REM INITIALISATION DE L ECRAN        >XA
2680 REM ------------------------         >YW
2690 CLS:GOSUB 3660                       >NJ
2700 V=2:GA=3:NI=0:PEN 1:LOCATE 2,2 >HC
2:PRINT"VIES :":GOSUB 3560
2710 PEN 1:LOCATE 2,23:PRINT"SCORE: >RE
":PEN 2:LOCATE 8,23:PRINT"00,000"
2720 PEN 1:LOCATE 2,24:PRINT"ME-SC: >QD
":GOSUB 3640
```

```
2730 PEN 1:LOCATE 28,22:PRINT"NIV:":PEN 2:LOCATE 32,22:PRINT"0"  >KY
2740 PEN 1:LOCATE 35,22:PRINT"BOM:":PEN 2:LOCATE 39,22:PRINT"3"  >KR
2750 FOR A=22 TO 24  >LE
2760 PEN 1:PAPER 2:LOCATE 16,A:PRINT STRING$(10,252)  >WG
2770 NEXT A:PAPER 0  >NJ
2780 MOVE 9,70:DRAW 214,70,1:DRAW 214,9:DRAW 9,9:DRAW 9,70  >BN
2790 MOVE 233,70:DRAW 406,70:DRAW 406,9:DRAW 233,9:DRAW 233,70  >FD
2800 MOVE 423,70:DRAW 518,70:DRAW 510,42:DRAW 423,42:DRAW 423,70  >HX
2810 MOVE 537,70:DRAW 630,70:DRAW 630,42:DRAW 537,42:DRAW 537,70  >HG
2820 MOVE 423,35:DRAW 630,35:DRAW 630,9:DRAW 423,9:DRAW 423,35  >FB
2830 FOR A=1 TO 12  >L0
2840 X=INT(10*RND+1)  >PN
2850 Y=INT(3*RND+1)  >NC
2860 IF T%(X,Y)=1 THEN 2840  >UU
2870 T%(X,Y)=1  >RC
2880 NEXT A  >VF
2890 PX=INT(10*RND+1):PY=INT(3*RND+1)  >GH
2900 PEN 1:PAPER 0:LOCATE PX+15,PY+21:PRINT CHR$(225)  >YD
2910 GOSUB 3670:RETURN  >RC
2920 REM ++++++++++++++++++++  >UJ
2930 REM DEPLACEMENT SUR PLAN  >YQ
2940 REM --------------------  >UL
2950 PX0=PX:PY0=PY  >PB
2960 IF INKEY(71)=0 OR INKEY(74)=0 THEN PX=PX-1:GOTO 3010  >BC
2970 IF INKEY(63)=0 OR INKEY(75)=0 THEN PX=PX+1:GOTO 3010  >BD
2980 IF INKEY(45)=0 OR INKEY(72)=0 THEN PY=PY-1:GOTO 3010  >BF
2990 IF INKEY(46)=0 OR INKEY(73)=0 THEN PY=PY+1:GOTO 3010  >BG
3000 GOTO 2960  >MH
3010 IF PX=0 OR PX=11 OR PY=0 OR PY=4 THEN PX=PX0:PY=PY0:GOTO 2960  >MN
3020 FOR A=1 TO 200:NEXT A  >TQ
3030 PEN 2:IF T%(PX0,PY0)=1 THEN PEN 3  >DR
3040 LOCATE PX0+15,PY0+11:PRINT CHR$(253)  >JR
3050 PEN 1:LOCATE PX+15,PY+11:PRINT CHR$(225)  >NJ
3060 IF K%(PX,PY)=1 THEN SOUND 5,115,20,2,3,2:GOTO 2950  >XH
3070 SOUND 5,15,13,10,2,2  >RH
3080 FOR A=1 TO 500:NEXT A  >TA
3090 FOR A=1 TO 10:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(11):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A  >TF
3100 FOR A=1 TO 500:NEXT A  >TT
3110 REM ++++++++++++++++++++  >UA
3120 REM DESSIN DU LABYRINTHE  >YE
3130 REM --------------------  >UC
3140 K%(PX,PY)=1  >LR
3150 L%(PX,PY)=INT(6*RND+1):M%(PX,PY)=INT(6*RND+1):NI=INT(6*RND+1)  >TE
3160 ON L%(PX,PY)GOSUB 3250,3260,3270,3280,3290,3300  >UG
3170 POKE 37000,L%(PX,PY):CALL 37001  >CW
3180 ADRE=36971+(PEEK(37000)*190)  >AR
3190 PAPER 0:FOR A=0 TO 189:POKE 40000+A,PEEK(ADRE+A):NEXT A  >EW
3200 ADRE=PEEK(37000)*14+38287  >XM
3210 FOR M=1 TO 6:W(M)=PEEK(ADRE):Z(M)=PEEK(ADRE+1):ADRE=ADRE+2:POKE 38923+M*2,W(M):POKE 38924+M*2,Z(M):NEXT M  >HP
3220 X=PEEK(ADRE):Y=PEEK(ADRE+1)  >BV
3230 POKE 38937,X:POKE 38938,Y  >XF
3240 RETURN  >FC
3250 SYMBOL 226,231,195,165,24,24,165,195,231:RETURN  >WM
3260 SYMBOL 226,195,231,126,60,60,126,231,195:RETURN  >WG
3270 SYMBOL 226,243,243,243,0,207,207,207,0:RETURN  >TY
3280 SYMBOL 226,24,36,70,137,145,98,36,24:RETURN  >RU
3290 SYMBOL 226,36,60,231,66,66,231,60,36:RETURN  >RK
3300 SYMBOL 226,153,24,60,255,255,60,24,153:RETURN  >TE
3310 --------------------  >UK
3320 AFFICHE MONSTRES+ROBBY  >YG
3330 --------------------  >UM
3340 K=M%(PX,PY)  >LZ
3350 FOR J=1 TO K:MO(J)=1:NEXT J  >ZU
3360 ADRE=38925  >BB
3370 IF TM=K THEN 3480  >PV
3380 FOR J=1 TO K  >EK
3390 IF MO(J)=1 THEN 3410  >RD
3400 GOTO 3460  >MH
3410 A=PEEK(ADRE):B=PEEK(ADRE+1)  >DN
3420 IF PEEK(A*10+B+39989)=1 THEN 3440  >DL
3430 W(J)=INT(RND*17+2):Z(J)=INT(RND*8+2):A=W(J):B=Z(J):GOTO 3420  >NC
3440 POKE 38556,A*2:POKE 38555,B*2:W(J)=A:Z(J)=0:CALL 38557  >DZ
3450 POKE A*10+B+39989,5  >RA
3460 ADRE=ADRE+2  >LN
3470 NEXT J  >WA
3480 X=PEEK(38937):Y=PEEK(38930)  >AH
3490 IF PEEK(X*10+Y+39989)=1 THEN 3510  >DR
3500 X=INT(RND*17+2):Y=INT(RND*8+2):GOTO 3490  >PX
3510 POKE 38525,Y*2:POKE 38526,X*2:CALL 38527:PO=X*10+Y+39989:RETURN  >TL
3520 REM ++++++++++++++++++++  >XM
3530 REM AFFICHAGE SCORES,VIES...  >CQ
3540 REM --------------------  >XP
3550 PEN 2:LOCATE 39,22:PRINT USING"#";BA:RETURN  >UE
3560 LOCATE 8,22:PRINT"        ":LOCATE 8,22  >JH
3570 FOR G=1 TO V  >FJ
3580 PE=1:IF G/2=INT(G/2)THEN PE=2  >DZ
3590 PEN PE:PRINT CHR$(225);:NEXT G:RETURN  >MP
3600 IF S/10000=INT(S/10000)AND V<>6 THEN V=V+1:BORDER C1:FOR A=1 TO 40:NEXT A:SOUND 2,30,50,0,4,4:BORDER C0:GOSUB 3560  >RF
3610 RETURN  >FD
3620 LOCATE 8,23:PEN 2:PRINT USING"##,###";S  >LH
3630 IF S<S(1)THEN RETURN ELSE LOCATE 8,24:PEN 2:PRINT USING"##,###";S:RETURN  >EA
3640 LOCATE 8,24:PEN 2:PRINT USING"##,###";S(1):RETURN  >ZW
3650 CLS  >AD
3660 INK 0,C0:INK 1,C0:INK 2,C0:INK 3,C0:RETURN  >PY
3670 INK 1,C1:INK 2,C2:INK 3,C3:RETURN  >FK
3680 REM ------------------------------  >AE
3690 REM REMISE A ZERO DES VARIABLES  >EG
3700 REM ------------------------------  >ZF
3710 FOR X=1 TO 10:FOR Y=1 TO 3:T%(X,Y)=0:K%(X,Y)=0:NEXT Y,X  >EP
3720 DE=0:TM=0:CG=0:AG=0:T=0:S=0:OB=0  >FF
3730 RETURN  >FG
3740 REM ------  >NA
3750 REM BLOQUE  >HH
3760 REM -----  >NC
3770 SOUND 1,3400,50,15,0,0,19  >NZ
3780 POKE 30585,Y*2:POKE 38586,X*2:CALL 38587  >MH
3790 POKE X*10+Y+39989,1  >RD
3800 GOTO 1370 ..  ....... ...  >MK
3810 REM ----------------------------  >YR
3820 ON PEEK(38939)GOTO 3830,3060  >AE
3830 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(73)=0 OR INKEY(74)=0 OR INKEY(75)=0 OR INKEY(76)=0 THEN 680  >PZ
3840 IF INKEY(64)=0 THEN 3740  >NT
3850 GOTO 3830  >NH
3860 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(71)=0  >PU
```

```
OR INKEY(63)=0 OR INKEY(45)=0 OR IN
KEY(46)=0 THEN 680
3870 IF INKEY(64)=0 THEN 3740        >WW
3880 GOTO 3860                       >FD
3890 REM ------------                >MF
3900 REM LACHER BOMBE                >QY
3910 REM ------------                >MY
3920 IF AG=1 OR GA=0 THEN 3990       >VB
3930 ON PEEK(38939)GOTO 4010,3950    >ZF
3940 REM --- CLAVIER ---             >QH
3950 IF INKEY(63)=0 THEN GX=X+1:GY=  >PL
Y:GOTO 4060
3960 IF INKEY(71)=0 THEN GX=X-1:GY=  >PN
Y:GOTO 4060
3970 IF INKEY(46)=0 THEN GY=Y+1:GX=  >PP
X:GOTO 4060
3980 IF INKEY(45)=0 THEN GY=Y-1:GX=  >PR
X:GOTO 4060
3990 TE=1:RETURN                     >MZ
4000 REM --- JOYSTICK ---            >RC
4010 IF INKEY(75)=0 THEN GX=X+1:GY=  >FB
Y:GOTO 4060
4020 IF INKEY(74)=0 THEN GX=X-1:GY=  >FD
Y:GOTO 4060
4030 IF INKEY(73)=0 THEN GY=Y+1:GX=  >FB
X:GOTO 4060
4040 IF INKEY(72)=0 THEN GY=Y-1:GX=  >PD
X:GOTO 4060
4050 TE=1:RETURN                     ML
4060 IF PEEK(GX*10+GY+39989)=1 THEN  >FG
 4080
4070 TE=1:RETURN                     >MN
4080 SOUND 3,30,0,0,7,1              QE
4090 GA=GA-1:GOSUB 3550:AG=1         >WW
4100 POKE GX*10+GY+39989,7           >UM
4110 POKE 38705,GY*2:POKE 38706,GX*  >PK
2:CALL 38707
4120 CG=12:TE=2:RETURN               >TF
4130 REM ---------------------------- >ZD
-
4140 REM TRANSFORMATION BOMBE EN MU  FY
R
4150 REM ---------------------------- >ZF
-
4160 FOR I=15 TO 1 STEP-3            >RK
4170 SOUND 5,400,20,I,,,31           >TZ
4180 NEXT I                          >VJ
4190 POKE 38613,GY*2:POKE 38614,GX*  >PN
2:CALL 38615
4200 PAPER 0:POKE GX*10+GY+39989,2:  >XP
AG=0:CG=0:GOTO 940
4210 REM ----------------------      >VA
4220 REM MONSTRE PRIS AU PIEGE       >YF
4230 REM ----------------------      >VC
4240 W(J)=W(J)+A:GOTO 4260           >UJ
4250 Z(J)=Z(J)+A                     >HD
4260 POKE 38555,Z(J)*2:POKE 38556,W  >FY
(J)*2:CALL 38587:CALL 38557
4270 FOR I=1 TO 200                  >LG
4280 SOUND 129,0                     >EH
4290 NEXT I                          >WA
4300 POKE 38585,Z(J)*2:POKE 38586,W  >TJ
(J)*2:CALL 38587:POKE W(J)*10+Z(J)+
39989,1:AG=0:CG=0
4310 FOR A=1 TO 9:S=S+50:GOSUB 3600  >WA
:GOSUB 3620:SOUND 5,70,4,12,1,3:NEX
T A
4320 TM=TM+1:MO(J)=0:GOTO 1140       YM
4330 REM ------------                >NJ
4340 REM REPREND BOMBE               >RR
4350 REM ------------                >NL
4360 SOUND 1,225,20,12,,6            >RM
4370 GA=GA+1:AG=0:CG=0               >QV
4380 GOSUB 3550:GOTO 870             >RX
4390 REM ----------------------      >WJ
4400 REM DEUXIEME PARTIE DU JEU      ZC
4410 REM ----------------------      >WB
4420 FOR B=2 TO 9                    >CA
4430 FOR A=2 TO 18                   >LG
4440 IF PEEK(A*10+B+39989)=2 THEN 4  >DR
530
4450 NEXT A                          >VA
4460 NEXT B                          >VC
4470 TX=INT(RND*10)+1:TY=INT(RND*9)  >GC
+1
4480 IF PEEK(TX*10+TY+39989)<>1 THE  >HL
N 4470
4490 POKE 38735,TY*2:POKE 38736,TX*  >PK
2:CALL 38737
4500 SOUND 1,100,20,10,3,6           TX
4510 POKE TX*10+TY+39989,3           >UR
4520 RETURN                          >FE
4530 SOUND 5,400,2,15,8,,31:POKE 38  >GM
585,B*2:POKE 38586,A*2:CALL 38587:P
OKE A*10+B+39989,1:GOTO 4450
4540 FOR A=250 TO 10 STEP-10:SOUND   >ZK
5,A,A*0.1,10,,4:NEXT A
4550 FOR A=1 TO 20:LOCATE 1,25:PRIN  >EL
T CHR$(10):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT
 A:FOR A=1 TO 10:LOCATE 1,1:PRINT C
HR$(11):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A
4560 TM=0:T=0:AG=0:CG=0:GOSUB 2950:  >ZT
GOSUB 3340:GOTO 670
4570 FOR J=1 TO K                    >F0
4580 IF TM=K THEN J=K:GOTO 4650      >YN
4590 IF MO(J)=1 THEN 4610            >RK
4600 GOTO 4650                       NC
4610 POKE 38586,W(J)*2:POKE 38585,Z  >UR
(J)*2:CALL 38587
4620 SOUND 1,200,10,15,2,2,31        >VF
4630 FOR A=1 TO 80:NEXT A            >RK
4640 POKE W(J)*10+Z(J)+39989,1       XW
4650 NEXT J                          >MB
4660 RETURN                          FK
4670 REM ----------                  >MF
4680 IF J=K THEN J=0                 >NU
4690 J=J+1:IF MO(J)=1 THEN RETURN    >BL
4700 IF J>=K THEN J=1                >NA
4710 IF MO(J)=0 THEN 4690            >RL
4720 RETURN                          >FG
4730 REM ------------                >NN
4740 REM DEMONSTRATION               >TE
4750 REM ------------                NQ
4760 T=0:DE=1:CLS:DR=38836           >VF
4770 GOSUB 2690:L%(PX,PY)=1:M%(PX,P  >TR
Y)=3:GOSUB 3160:GOSUB 3340:K=4:J=0:
PO=X*10+Y+39989
4780 J=J+1:IF J=K THEN J=1           >UB
4790 TA=X*Y:POKE PO,1:POKE 38585,Y*  >VH
2:POKE 38586,X*2
4800 DR=DR+1:R=PEEK(DR):IF R=0 THEN  >RH
 GX=X-1:GY=Y:GOSUB 4080:GOTO 4820
4810 ON R GOSUB 4910,4920,4930,4940  >AN

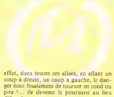
4820 ON PEEK(PO)GOTO 4630,4890,1740  >YT
,1450,1130,4830,4830
4830 POKE 38525,Y*2:POKE 38526,X*2:  >ZK
CALL 38587:CALL 38527
4840 IF TA<>X*Y THEN SOUND 1,1500,1  >JA
,14,,,15
4850 POKE PO,6                       >TK
4860 CG=CG-1:IF CG=0 THEN 4160       >WA
4870 IF TM=3 THEN FOR A=1 TO 10:NEX  >ND
T A:GOTO 4790
4880 GOTO 940                        >GJ
4890 ON R GOSUB 4940,4930,4920,4910  >AX

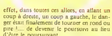
4900 GOTO 4850                       >NH
4910 Y=Y+1:PO=PO+1:RETURN            >WB
4920 X=X-1:PO=PO-10:RETURN           >XB
4930 X=X+1:PO=PO+10:RETURN           WG
4940 Y=Y-1:PO=PO-1:RETURN            >NJ
4950 REM --------------              QA
4960 REM CHANGER COULEURS            >VU
4970 REM --------------              QC
4980 CLS:GOSUB 3660                  >NN
4990 X=2                             >YE
5000 POKE 38675,6:POKE 38676,4:CALL  >GC
 38677
5010 POKE 38613,9:POKE 38614,4:CALL  >QD
 38615:PAPER 0
5020 POKE 38645,12:POKE 38646,4:CAL  >HD
L 38647
5030 POKE 38525,15:POKE 38526,4:CAL  >HY
L 38527
5040 POKE 38705,18:POKE 38706,4:CAL  >HC
L 38707
5050 POKE 38555,21:POKE 38556,4:CAL  >HG
L 38557
5060 FOR A=1 TO 4                    >BE
5070 LOCATE 16,A*2+7:PEN 3:PRINT"-   >DW
-"
5080 LOCATE 17,A*2+7:PEN 1:PRINT US  >NJ
ING"#";A-1
```

```
5090 LOCATE 21,A*2+7:PEN 2:PRINT"CHANGER COULEUR";A-1   >ZW
5100 NEXT A   >UD
5110 LOCATE 16,17:PEN 3:PRINT"- -"   >BE
5120 LOCATE 17,17:PEN 1:PRINT"Q"   >AW
5130 LOCATE 21,17:PEN 2:PRINT"QUITTER"   >MG
5140 IF INKEY(32)=0 THEN C0=C0+1:GOSUB 5200:IF C0=27 THEN C0=0   >EJ
5150 IF INKEY(64)=0 THEN C1=C1+1:GOSUB 5200:IF C1=27 THEN C1=0   >EV
5160 IF INKEY(65)=0 THEN C2=C2+1:GOSUB 5200:IF C2=27 THEN C2=0   >EB
5170 IF INKEY(57)=0 THEN C3=C3+1:GOSUB 5200:IF C3=27 THEN C3=0   >EH
5180 IF INKEY(67)=0 THEN FOR A=1 TO 500:NEXT A:GOTO 280   >XH
5190 INK 0,C0:BORDER C0:INK 1,C1:INK 2,C2:INK 3,C3:GOTO 5140   >DZ
5200 FOR A=1 TO 200:NEXT A:RETURN   >AV
5210 REM -------------------   >TG
5220 REM JOYSTICK OU CLAVIER   >XN
5230 REM -------------------   >TJ
5240 IF PEEK(38939)=1 THEN 530   >WQ
5250 POKE 38939,1:CALL 38769:GOTO 530   >DV
5260 IF PEEK(38939)=2 THEN 530   >WU
5270 POKE 38939,2:CALL 38803:GOTO 530   >DL
5280 REM ----------   >MD
5290 REM ROBBY DANSE   >FT
5300 REM ----------   >MW
5310 READ NA,NT:IF NA+NT=0 THEN 5510   >CC
5320 ON NA GOSUB 5380,5410,5420,5430   >BQ
5330 AFTER 3 GOSUB 5350   >QV
5340 RETURN   >FF
5350 CD=CD+1:IF CD=38500 THEN CD=38425   >EH
5360 PRINT CHR$(31)+CHR$(7)+CHR$(9)+RB$(PEEK(CD)):PRINT CHR$(31)+CHR$(33)+CHR$(9)+RB$(PEEK(CD))   >GF
5370 RETURN   >FJ
5380 SOUND 2,900,6*NT,0,5,3,31:RETURN   >FD
5390 SOUND 2,440,6*NT,0,5,4,20:RETURN   >FC
5400 SOUND 2,340,6*NT,0,5,4,8:RETURN   >EQ
5410 SOUND 2,7,6*NT,0,8,5,1:RETURN   >CZ
5420 SOUND 2,95,6*NT,0,5,0,10:RETURN   >EN
5430 SOUND 2,0,6*NT,0,0:RETURN   >ZN
5440 DATA 1,2,4,2,2,2,1,2,3,2,4,2,1,2,4,2,2,2,4,2,2,2,4,2,3,2,4,2,2,2,4,2,0,0   >XP
5450 DATA 2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,0   >FC
5460 DATA 3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,$   >FM
5470 DATA 1,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,1,1,4,1,3,1,4,1,2,1,4,1,1,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,0   >FY
5480 DATA 2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,0,0   Fx
5490 DATA 2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,1,1,4,1,1,1,4,1,1,1,4,1,1,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,2,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,3,1,4,1,0,0   >FY
5500 DATA 2,1,4,1,2,2,4,2,2,1,4,1,2,2,4,2,3,1,4,1,3,2,4,2,3,1,4,1,3,2,4,2,2,1,4,1,2,2,4,2,2,1,4,1,2,2,4,2,3,1,4,1,3,2,4,2,3,1,4,1,3,2,4,2,0,0   >FQ
5510 CM=CM+1:IF CM=38525 THEN 5540   >AV
5520 ON PEEK(CM)GOSUB 5680,5690,5700,5710,5720,5730,5740   >ZV
5530 GOTO 5350   >ND
5540 P=1:NT=2   >ND
5550 FOR Q=1 TO 4   >DE
5560 FOR B=2 TO 9   >CG
5570 P=-P:IF P=1 THEN GOSUB 5410 ELSE GOSUB 5390   >PY
5580 PRINT CHR$(31)+CHR$(5+B)+CHR$(9)+XC1$+ROB$(B)   >UY
5590 PRINT CHR$(31)+CHR$(34-B)+CHR$(9)+ROB$(10-B)+YC1$   >YE
5600 NEXT B   >UK
5610 FOR B=8 TO 1 STEP-1   >QL
5620 P=-P:IF P=1 THEN GOSUB 5420 ELSE GOSUB 5400   >PL
5630 PRINT CHR$(31)+CHR$(6+B)+CHR$(9)+ROB$(B)+YC1$   >UW
5640 PRINT CHR$(31)+CHR$(33-B)+CHR$(9)+XC1$+ROB$(10-B)   >YY
5650 NEXT B   >VE
5660 NEXT Q   >XA
5670 CM=38500:CD=38425:GOTO 5520   >ZM
5680 RESTORE 5440:RETURN   >UR
5690 RESTORE 5450:RETURN   >UU
5700 RESTORE 5460:RETURN   >UL
5710 RESTORE 5470:RETURN   >UN
5720 RESTORE 5480:RETURN   >UQ
5730 RESTORE 5490:RETURN   >UT
5740 RESTORE 5500:RETURN   >UK
5750 REM -----------   >MF
5760 REM DATA OBJETS   >PM
5770 REM -----------   >MH
5780 DATA 198,199,200,201,202,203,179,180,181,187,188,189,177,178,128,179,180,181,184,185,186,182,183,128,179,180,181,177,178,128,182,183,128,179,180,181   >LB
5790 POKE 38585,TY*2:POKE 38586,TX*2:CALL 38587   >FZ
5800 SOUND 5,15,12,10,3,1   >RK
5810 LOCATE TX*2,TY*2:PRINT CHR$(254)   >FC
5820 FOR A=1 TO 150:NEXT A   >TF
5830 IF T%(PX,PY)=1 THEN OB=OB+1:PRINT CHR$(31)+CHR$(TX*2+1)+CHR$(TY*2-1)+OBJ$(OB)+CHR$(22)+CHR$(0):GOSUB 5920 ELSE PRINT CHR$(31)+CHR$(TX*2+1)+CHR$(TY*2-1)+CHR$(254)   >WG
5840 NB=2:IF T%(PX,PY)=1 THEN NB=1   >BQ
5850 FOR A=1 TO NB   >LF
5860 IF GA=9 THEN A=NB:GOTO 5880   ZY
5870 GA=GA+1:GOSUB 3550:SOUND 5,70,4,12,1,3   >KJ
5880 NEXT A   >VJ
5890 IF OB=12 THEN 6040   >PF
5900 FOR A=1 TO 150:NEXT A   >TE
5910 RETURN   >FJ
5920 FOR II=1 TO 3   >LN
5930 FOR I=350 TO 390 STEP 10   >UF
5940 SOUND 5,450-I,7,0,4   >RW
5950 SOUND 2,46-I/10,7,0,4   >TW
5960 NEXT I   >WF
5970 NEXT II   >FB
5980 PRINT CHR$(31)+CHR$(27+OB)+CHR$(24)+OBJ$(OB)+CHR$(22)+CHR$(0)   >NN
5990 FOR A=1 TO 15   >LQ
6000 S=S+50:GOSUB 3600:GOSUB 3620   >AX
6010 SOUND 5,70,4,12,1,3   >RD
6020 NEXT A   >UF
6030 RETURN   >FC
6040 FOR A=1 TO 5:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(11):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A:FOR A=1 TO 3:LOCATE 1,25:PRINT CHR$(10):SOUND 5,70,4,12,1,3:NEXT A   >BG
6050 FOR I=1 TO 10:FOR J=500 TO 1 STEP-10:SOUND 3,J,1,15:NEXT J,I   >JY
6060 FOR A=1 TO 100:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(11):SOUND 5,400,3,15,,,31:LOCATE 1,25:PRINT CHR$(10):SOUND 5,400,3,15,,,31:NEXT A   >AE
6070 CLS:FOR A=1 TO 1000:NEXT A   >YE
6080 INK 1,6,9:PEN 1   >MZ
6090 LOCATE 1,13:PRINT"BRAVO VOUS AVEZ RETROUVE TOUS LES OBJETS"   >TX
6100 GOTO 6100   >MG
```

LA MARQUE JAUNE

Aventure/Arcade







Aujourd'hui, mardi, 16 h, nous retrouvons comme d'habitude Francis Blake et Philip Mortimer en train de converser au coin du feu au célèbre club Centaur, ces deux noms ne vous disent rien ? Alors, laissez-moi vous presenter ces deux personnages : Blake, c'est le blond à la moustache ; il est specialiste du contre-espionnage dans un bureau de l'intelligence service et il possede une des qualites primordiales pour exercer ce metier : il est toujours maître de lui... Bien évidemment, le barbu aux cheveux roux, c'est Mortimer ! Ayant un temperament que l'on peut qualifier de fort, il a une qualification de physicien et un petit défaut : seul le whisky peut calmer une contrariéte. .

Maintenant que les presentations sont faites nous pouvons suivre leur echange de souvenirs sur leur ennemi commun : Septimus, physicien "malheureusement" génial qui est l'inventeur, entre autres, du telécephaloscope qui permet de diriger à distance tout cerveau. « Je me souviens tres bien, dit Blake, le premier affrontement avec Septimus s'est passé dans les docks

Vous imaginez ces grands espaces pleins de matériel et de machines ! Il y a largement de quoi perdre son bonhomme !.. Aussi, la tactique était la suivante : déplacer des véhicules, tirer ou manipuler des grues du port afin de bloquer les issues, c'etait évidemment un plan plus facile à elaborer qu'à realiser. Lorsqu'il s'est agi de faire une chasse à l'homme dans Green Park, le problème s'est avéré différent ; en effet, dans toutes ces allees, en allant un coup à droite, un coup a gauche, le danger était finalement de tourner en rond ou pire !... de devenir le poursuivi au lieu d'être le poursuivant ..

Profitant d'un intermède entre 2 épisodes,



Mortimer lance : « c'est vrai que la Marque Jaune est très agile ...". Tenez, je me rappelle lorsqu'il avait réussi a entrer dans les egoûts, j'ai eu un mal fou à le rattraper (je dois reconnaître que dès le debut j'avais pris du retard, le temps d'allumer ma lampe .) Je tiens malgre tout à preciser que les égoûts renfermaient des trésors pouvant être utiles à condition de trouver la fichue entree de ce foutu laboratoire secret de malheur ! Ce fut alors la partie la plus délicate car il fallait reprendre le Trésor de la Couronne qui s'etait envolé grâce à Septimus (Damned !)

Mais comme aucun piège ne peut avoir raison de mon genie (je l'affirme en toute modestie) je finis par devenir maître des commandes du trop connu telécéphaloscope et pus ainsi mettre Septimus hors d'etat de nuire et libérer tous les prisonniers.

Je pus alors m'octroyer le plaisir de siroter un whisky tout en pensant fièrement : "mission accomplie"..



Notre avis :

Cette adaptation de la célèbre B.D. de Jacobs s'intitulant "la marque jaune" est dotée d'un graphisme qui mérite le détour ; de plus, on peut apprécier la subdivision de l'écran montrant le lieu de l'action, l'action par elle-même, avec un scrolling d'écran de bonne qualité, et pour terminer des fenêtres où apparaissent les objets utilisés (revolver, lampe,...) A voir

EYE

Stratégie ■

Parfaitement simple, simplement parfait, tel est le sous-titre opposé sur le superbe coffret contenant Eye, nouveau jeu de stratégie. On est également rassuré par la mention : "pour joueurs de 7 à 107 ans". Puisque je rentre dans cette catégorie, je vais essayer de décrire le jeu, tâche difficile puisque d'une part la notice est en anglais et que d'autre part le jeu est très visuel. Peut-être certains d'entre vous ont-ils déjà joué avec Eye puisqu'il existe une version "de table" antérieure à celle que l'on trouve sur l'Amstrad.



Le plateau de jeu est formé de deux plateaux ajourés et superposés au-dessus d'un disque coloré. Les plateaux peuvent tourner indépendamment l'un de l'autre et ceci dans le sens normal ou inverse des aiguilles d'une montre. Les disques sont percés de 8 trous en forme d'arcs de cercle ; l'ensemble donne un effet de "tourbillon" puisque les motifs se croisent et laissent apparaître des cases de couleurs. Chacune des 8 couleurs occupe une formation précise pour une position donnée des disques. On distingue 4 figures : le cercle, la spirale longue, la spirale courte et la ligne droite. Chaque couleur occupe 4 cases sur le plateau, et il s'agit, dans la version à deux joueurs, de poser ses pions (d'une couleur particulière) sur les cases correspondantes.





Votre adversaire a lui aussi la même tâche, et c'est bien sûr le plus machiavélique qui l'emportera. En effet, il y a deux possibilités de mouvements soit l'on pose un pion, soit l'on tourne les disques faisant ainsi varier les formes des cases de couleurs.

Notre avis :

Eye semble être effectivement assez simple à jouer mais il demande une certaine période d'apprentissage. Le graphisme est à la hauteur des ambitions du jeu, mais le comportement de l'ordinateur en tant que joueur n'est pas toujours très compréhensible puisqu'il semble très fort tout en faisant parfois des erreurs qui lui coûtent la partie.

BEDLAM

Arcade ■

Ma première réaction en chargeant Bedlam a été très simple : ah ! Enfin un jeu qui va plaire à Olivier ! En effet, si je vous retrace l'action et le but de ce logiciel, alors 4 mots me suffiront : tirer dans le tas . Lorsque vous prenez place dans votre petit vaisseau, vous savez simplement que vous allez pénétrer dans un combat de l'espace mais vous êtes loin d'imaginer tout ce qui peut vous arriver... D'emblée vous avez sur vous une vague ondulante rose d'O.T.A.N.I. (Objets Tourooyants Agressifs Non Identifiés) Je vous donne un petit conseil : abattez la vague tout entière et alors non seulement vous obtiendrez un





bonus mais en plus votre vaisseau sera provisoirement entouré d'une enveloppe qui vous protégera de toute agression. Ensuite vous passez au-dessus de bases dont certaines sont absolument à détruire si vous ne voulez pas être la proie de projectiles à tête chercheuse...

Notre avis :

Bedlam est un logiciel bien dessiné avec un degré de difficulté qui le rend tout à fait jouable ; malgré tout, le vaisseau est un peu lent dans ses déplacements .. Par contre, il est une option tout à fait géniale qui vous permet de jouer à 2 en même temps (même principe que Side Arms d'ailleurs). Je peux vous assurer qu'en choisissant cette option, vous vous réservez une bonne partie de plaisir.



Puis, afin de varier les plaisirs, les vagues d'assauts changent de couleur, de forme, de trajectoire et de vitesse ; si bien que seule l'expérience vous permettra de vous trouver au bon endroit, au bon moment.

Et je peux vous garantir que vous n'êtes pas prêt d'arrêter d'appuyer sur le bouton Feu pour démarrer le jeu car vous n'avez pas moins de 160 écrans différents à parcourir ! Il faut aussi savoir qu'au début vous ne disposez que de 3 vies pour votre vaisseau ce qui n'est pas vraiment énorme...



E.X.I.T.

Aventure





Dans une heure, il y aura exactement dix jours que j'ai quitté ma base pour aller faire cette idiote de foutue de mission de surveillance... Tout ce qu'il y a de plus classique et de plus morne ! Dans ce foutu paysage (si on peut qualifier cela de paysage !), je ne rencontre jamais personne et il ne se passe jamais rien... C'est bien la peine de suivre des séances intensives d'entraînement au combat !...

Comme vous avez pu le constater, je suis d'une humeur exécrable et c'est bien entendu cet instant que mon vaisseau choisit pour devenir totalement muet, inerte, sans réflexe... Je me rends rapidement compte que je me trouve dans une zone d'attraction mais d'attraction de quoi ? A cet endroit, aucune planète n'est signalée sur la carte ! Et pourtant, il en est une qui se profile nettement "à l'horizon" et dont je me rapproche à vitesse grand V. Je n'ai pas d'autre solution que d'atterrir du mieux que je peux sur cette planète qui semble vraiment très étrange...

Je commence par me promener afin de découvrir "l'atmosphère" de cette curieuse planète. Je remarque tout d'abord qu'elle est très colorée et qu'on y rencontre un "relief" varié : plaine, marécage, plage ou caverne (brou ! il fait noir dedans et au dehors la foudre tombe sans cesse). Au fur et à mesure de mes déplacements, je me rends compte que je peux ramasser certains objets ; je ne sais absolument pas comment je pourrai les utiliser mais "ça peut toujours servir". Soudain je me trouve confronté à un phénomène bizarre : devant moi se dresse une stèle toute dorée sur laquelle trône un robinet doré aussi ; lorsque je veux m'en rapprocher je suis transporté dans une autre dimension face à un assemblage de carrés jaunes, bleus, blancs et rouges. Et je ne pourrai m'en sortir qu'après avoir détruit tous les carrés bleus et blancs. Me retrouvant alors dans un domaine qui commence à m'être familier, je remarque que le robinet a disparu mais que j'ai récupéré un objet que je pourrais qualifier d'indice. Ce phénomène se reproduira encore 5 fois...



Je commence à me dire qu'il est temps d'utiliser certains objets. Je ne vous citerai que deux exemples : lorsque je suis devant la caverne noire, je peux utiliser un bâton qui s'enflamme avec la foudre et c'est la vision de l'intérieur de la caverne (horreur !)... Par ailleurs, j'ai trouvé un tube qui semble en acier ce qui me donne une idée lorsque je suis dans la pièce qui ressemble à celle d'un forgeron ; lorsque je place ce tube sur le soufflet je peux le faire fonctionner et il chasse toute la cendre de la cheminée pour découvrir quoi ?... une clé en or. Et voilà ! Encore un nouveau mystère ! Mais il est dit que je trouverai la solution...



Notre avis :

Voici un logiciel vraiment superbe qui présente un graphisme différent de celui auquel Ubi Soft nous avait habitués ces derniers temps. De plus, E.X.I.T. laisse libre cours à votre imagination et nous ne saurions que vous recommander ce logiciel si vous êtes avide d'un peu d'originalité.



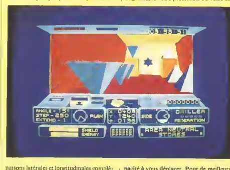
DRILLER

Aventure/Arcade



Avez-vous jamais vu une planète qui présente une forme polyédrique à 26 faces ? Bien sûr que non. Seule Mitral, l'une des lunes de la planète Evath présente cette caractéristique assez étrange. En fait cette lune est bien sphérique comme tous les autres planétoïdes et se sont les installations minières qui donnent cet aspect à Mitral. Cette exploitation fonctionnait très bien jusqu'à ce que l'on s'aperçoive que des poches d'un gaz hautement explosif étaient enfouies dans le sol. La quantité était si importante que l'endroit était devenu une véritable bombe. Les anciens occupants évacuèrent donc rapidement ce monde. Mais Mitral restait une menace pour une autre planète ; Evath. C'est pour cela que fut envoyé un véhicule chargé de réduire ces poches de gaz en les brûlant. A bord de ce véhicule, on trouve l'homme le plus courageux de la galaxie, c'est-à-dire vous ! Vous savez que 18 zones possèdent du gaz. Les autres émettant des radiations propres à absorber toute énergie de défense.

Vous venez donc d'être largué sur une des premières zone, la plus facile puisque la croix matérialisant la poche de gaz est très vite repérée. Il vous suffira de vous placer à une certaine distance du centre du symbole et de matérialiser alors un "derrick" qui nettoiera le secteur. Le pourcentage de réussite dépend de la position du derrick sur la croix. Voilà une première mission sans problèmes. Seulement, les autres territoires sont truffés de pièges tous plus démoniaques les uns que les autres et ce n'est pas la vue en 3D qui vous aidera particulièrement. Vos déplacements peuvent s'effectuer dans plusieurs directions : en longueur et en largeur mais également en hauteur (sur quelques mètres). Les inclinaisons latérales et longitudinales complètent la panoplie. Votre quadruple laser très puissant est utilisé à diverses tâches : détruire certains objets afin de rendre peut-être visibles certains détails, manipuler les interrupteurs et autres "switchers" et enfin transférer de l'énergie. Votre véhicule fonctionne en effet grâce à des pyramides d'énergie qui, lorsqu'elles sont détruites, augmentent votre protection ou votre capacité à vous déplacer. Pour de meilleurs déplacements, utilisez-donc le véhicule aérien. Encore faut-il le localiser ! (Il se trouve dans le deuxième hangar, coordonnées : X = 3373 ; Y = 6368 dans la zone Aquamarine). Mais cet "avion" n'est pas des mieux protégés et ce qui est gagné en maniabilité est perdu en capacité de défense.





Notre avis :

Le "Freescape" c'est le nom de la technique employée pour représenter le paysage en 3 dimensions. Franchement elle n'a rien de vraiment révolutionnaire mais les faces cachées sont bien cachées et l'on peut se laisser attirer par le "réalisme" de la situation. Sinon, le jeu en lui-même devient assez vite intéressant pour qui aime se creuser un peu la cervelle.

Mes seuls regrets : la notice et la nouvelle entièrement en anglais ainsi que le système de mot de passe puisé dans le manuel et qui est exigé à chaque nouveau chargement.

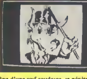
PROFESSION DETECTIVE

Aventure

Après une semaine qui n'a pas été des plus chargées (juste le chien de Mme Steew à retrouver !), je suis au point mort attendant qu'une affaire me tombe sur les bras (tout en sirotant mon whisky les pieds posés sur mon bureau.. en chêne plein). Je vois alors un papier qui n'était pas sur mon bureau hier soir et qui est arrivé ici je ne sais comment... Le message est énigmatique : "24, rue d'Hore M. Pez le plus vite possible..." Tiens ! C'est un voisin de Mme Steew !

Je décide de me rendre immédiatement sur place. Pour aller à la rue d'Hore, je me dirige vers le nord de la ville jusqu'à l'école puis je tourne à droite. La maison des Pez est un pavillon très coquet entouré d'un jardin très agréable. Après avoir sonné à la porte et n'obtenant pas de réponse, je pénètre à l'intérieur de la maison. (Je tiens à vous signaler qu'il n'y a aucune effraction puisque la porte n'était pas fermée...). Je commence à examiner le rez-de-chaussée . personne .. Dans la cuisine, je trouve le journal du jour que je n'ai pas encore lu (Oh ! ça va ! Ne me parlez pas de manque de conscience professionnelle...). Sur la première page, on parle de l'enlèvement d'un enfant se nommant Jim Pez , je commence à comprendre pourquoi M. Pez veut me voir !...

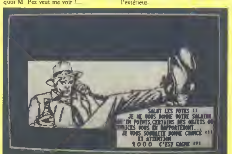
J'entreprends d'aller au premier étage. Je me retrouve dans une chambre d'enfant qui est certainement celle de Jim : la pièce est mansardée, meublée en osier et paraît très agréable. En ressortant de la chambre, je me retrouve devant un couple (les parents de Jim). Ils ont l'air très anxieux et me supplient de retrouver très rapidement leur fils... Impossible d'avoir plus de renseignements de leur part. Après avoir fait un petit tour au 2e étage (et emprunté un livre à M. Pez . "Comment devenir détective en 10 leçons" ; cela m'intéresse de lire ce qu'ils ont pu écrire à ce sujet .), je décide de commencer mon enquête à l'extérieur.



Pris d'une soif soudaine, je pénètre dans le premier bar venu. Là se trouve une jeune fille qui semble réfléchir... A tout hasard, je lui parle de l'enlèvement de la nuit dernière ; sa réponse me surprend quelque peu : "L'enlèvement de cet'nuit ? Je peux en parler mais faut payer mec ! C'est 20 sacs". C'est bien joli tout ça mais je me promène pas avec cette somme sur moi ! Je ressors donc pour l'instant avec l'intention de repasser à mon bureau. En passant devant la boulangerie, je décide de poser quelques questions au boulanger ; avec tous les bonbons qu'il vend, il doit en voir des enfants !... Figurez-vous, c'est tout juste si je ne me fais pas jeter ! Décidément, je vais me retirer un peu dans mon bureau afin de mettre en place une stratégie d'action...

OBJET PERSONNAGE ACTION DISQUETTE

Vous êtes dans la rue d'Hore.Au sud se trouvent les voisins de Jim.



Notre avis :

Vous serez séduit par ce logiciel dans les dégradés de gris avec un graphisme très fin, l'ambiance du polar est là, l'existence de menus déroulants rend l'utilisation du jeu très agréable et le temps de réponse est presque immédiat... Prenez donc la peine d'enfiler votre imperméable, de prendre votre petit cornet et de vous lancer dans l'enquête !

L'ANGE DE CRISTAL

Damian MARECHAL














AMSTAR




Souhaits quelles sont nos origines ?
Prendre les quatre statues puis les placer dans "l'église". En échanger alors une contre le grand livre au grand SWAPPI, puis le donner au Swappis qui le voulaient
Malades. . Il nous faut une potion. Prendre herbe jaune et un fruit rond pour les mettre sur le transuder puis apporter la potion aux malades.
Recherche du ovak perdu démonter portique, le remonter chez "DINGO", lorsqu'il se guérit en repassant dessous (étincelle), jetez le portique puis attirez-le (avec un os) chez lui.
Les maisons swappi sont en jaune, les ateliers en rouge, les maisons stiffiennes en gris
Carottes
Herbe jaune
Os
Arbres à fruits ronds
Laser
Transuder
PORTIC
Portique
Energie
Ecritaux
Statuettes (4)
PORTIC



Express Raider





MALLETTE 1

EXPRESS RAIDER
(Arcade) ▲

Cow-boy, avant d'affronter la dure loi de l'Ouest, je vais te donner un petit conseil : fais ta prière, et ajuste tes colts !... Le but de ton entreprise, cow-boy, c'est de voler l'express le plus rapide du monde (rien que ça !) Pour parvenir à tes fins tu n'as qu'une solution : abattre tous les ennemis à coup de poings ou de pieds ou en utilisant ton revolver. Mais n'oublie pas que tu vas devoir ramper sur 8 trains !.

Ce logiciel vous fera passer un bon moment de détente... Cette adaptation de jeu d'arcade a un graphisme coloré, une bonne animation et un bruitage vous plongeant dans l'ambiance.



Super Soccer

XEVIOUS (Arcade) ▲

Allô, Allô ! Ici c'est la Terre ; nous avons absolument besoin de votre aide car les Xevious sont malheureusement de retour... Souvenez-vous de vos cours d'histoire : il y a très, très longtemps, ce peuple avait dû évacuer la Terre et voilà que maintenant ils envahissent votre belle planète !

Aussi, à bord de votre vaisseau, vous n'avez d'autre choix que d'effectuer une opération kamikaze qui vous conduira à détruire toutes les unités au sol des Xevious et à affronter les cibles volantes jusqu'à la rencontre finale avec le vaisseau mère Andorgenesis mais vous n'y êtes pas arrivé !..

Ce jeu d'arcade a un écran d'action qui occupe à peine les 2/3 de l'écran. Le graphisme est correct, mais malheureusement l'animation révèle une certaine "mollesse" de réaction et de vitesse du vaisseau... Quant au degré de difficulté, il rend le jeu accessible à tous.

Xevious



SUPER SOCCER
(Simulation) ▲

But ! Votre pied droit a encore fait des siennes en marquant ce pénalty !.. Mais le match n'est pas fini pour autant et vos adversaires sont fort coriaces .. Vous êtes en train de vous faire cette réflexion lorsqu'un adversaire maladroit vous met au tapis sans ménagement : il voulait vous tackler, seulement votre genou s'est malheureusement trouvé sur la trajectoire ! (Il faut reconnaître que son coup est allé un peu haut.). Ce tournoi se terminera donc sans vous.

Les simulations de jeu d'équipe ont toujours du mal à avoir de grandes qualités ; Super Soccer n'y échappe pas notamment pour ce qui est du graphisme mais peut-être qu'avec un peu d'entraînement, les fanas de foot y trouveront un peu de plaisir.

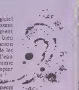
TAI PAN (Arcade/Aventure) : ▲

Dans cette seconde moitié du 19e siècle, vous n'avez qu'une seule idée en tête : prendre la mer à bord de votre bateau de commerce et sillonner les mers de Chine à la recherche de thé, de soie ou de jade et devenir le prince des Négociants que les Chinois appellent le Tai Pan.

Tai Pan

Seulement pour l'instant vous êtes dans la mise, sans le sou, il va falloir commencer par trouver un bienfaiteur qui voudra bien vous faire confiance et vous prêter de l'argent. Ensuite, il ne vous restera plus qu'à faire vos preuves !...

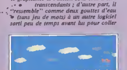
Logiciel qui a l'avantage d'offrir plusieurs possibilités de jeux le tout dans un univers graphique "honorable" : en effet, vous pouvez vous contenter des opérations de négoce, chercher à vivre une véritable aventure ou être carrément agressif en écumant les mers !...



CANADAIR
Arcade/Simulation) ▼

Comme son nom l'indique, ce logiciel est lié à des evénements qui se passent régulièrement tous les étes notamment dans le sud de la France ce sont bien entendu les incendies. Votre mission est de parvenir a les situer et de les aneantir en "lâchant" des tonnes d'eau à partir de votre Canadair ; en somme vous êtes transformé en pompier volant !

Il y a malheureusement deux aspects négatifs contre Canadair : d'une part, le graphisme et l'action sont loin d'être transcendants ; d'autre part, il "ressemble" comme deux gouttes d'eau (sans jeu de mots) à un autre logiciel sorti peu de temps avant lui pour coller




Canadair

à un événement réel (vous savez, il était question d'atterrir sur la Place Rouge à Moscou !).

STAR RAIDERS II
(Arcade) ▼

Après une vie bien remplie de combats, vous commencez à songer à la retraite comme tous vos anciens collegues ? Eh bien, non, c'est raté car vos ennemis de toujours font encore des leurs ! Il s'agit bien sûr des Zylons qui ont pénetré dans Celos IV la douce galaxie pacifique ; de plus, chut, leur chef, ne cesse de prêcher la vengeance ! Aussi, il n'y a plus un seul instant à perdre . vous allez immédiatement prendre les commandes du plus récent croiseur de la galaxie (j'ai nommé le Liberty Star) et écraser sans plus attendre toutes ces punaises ! Pour cela, il faudra vous rendre jusqu'à la galaxie Procyon pour détruire leurs bases d'attaque. (Ne vous inquiétez pas, le chemin est indiqué sur la carte !).




Star Raiders II

Le logiciel est servi par un graphisme soigné et attrayant présentant, entre autres, un tableau de bord complet et clair. L'action en elle-même peut se révéler relativement rapide.

STARGLIDER
(Arcade/Simulation) ▼

Pouvez-vous libérer Novenia de l'empire tyrannique d'Egron ? Telle est la question qui se pose lorsque vous prenez les commandes de l'AGAV seul vaisseau d'attaque sol-air que les Novenians aient gardé. Pauvres malheureux qui avaient simplement posé des sentinelles autour de la planète détruisant tout ce qui approchait de Novenia. . sauf les Stargliders qui sont des oiseaux migrateurs Vous pensez bien que les forces d'Egron n'ont pas mis longtemps à construire de puissants vaisseaux ressemblant aux Stargliders !... Il ne vous reste plus qu'à faire des prouesses aux commandes de votre piece de musée à laquelle il a quand même éte rajouté des canons au laser Et puis, si vous avez des problemes, n'oubliez pas l'unité d'entretien !



Starglider

Starglider est un superbe logiciel qui risque de vous intéresser à une condition malgré tout qu'il ne faut pas négliger : il vaut mieux aimer le graphisme filaire...

DWARF (Arcade) ▼

Warf, warf, warf ! Pour vous rendre intéressant, vous n'avez rien trouvé de mieux que d'être prisonnier dans les oubliettes de la plus haute tour d'une forteresse Maintenant, vous n'avez plus qu'à trouver le bon chemin pour atteindre le levier qui ouvrira le passage pour le niveau supérieur ! Heureusement, vous trouverez des coffres contenant des parchemins vous indiquant quel est le bon sens près de chez vous ..



Dwarf

Dwarf est un jeu d'arcade que nous pouvons qualifier de gentil : le graphisme est agréable et l'action amusante... soient les 2 ingrédients nécessaires et suffisants pour un petit moment de défoulement.





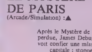



deux épreuves sont à remarquer particulièrement : le saut à ski (qui se distingue par le graphisme) et le parachutisme qui est original.

JAMES DEBUG : LE MYSTERE DE PARIS

(Arcade/Simulation) : ▲

Après le Mystère de l'île perdue, James Debug se voit confier une mission capitale : stopper le fonctionnement d'une machine maléfique qui se trouve dans Notre-Dame de Paris. Le jeu est composé de 3 phases : se déplacer dans Paris pour atteindre la cathédrale avant sa date de création (en effet, cette phase est sujette à un défilement des années...) ; ensuite, il faut atteindre dans Notre-Dame le labyrinthe qui permettra de démonter le mécanisme diabolique.



James Debug

Le logiciel est composé de 4 épisodes ayant la structure suivante : un texte accompagné d'une illustration qu'il faut assimiler pour pouvoir répondre aux questions qui suivent, viennent ensuite des exercices grammaticaux qui se terminent par un petit jeu (pour récompenser l'attention de l'élève...)

D'un niveau tout à fait abordable, ce logiciel est comparable (pour ce qui est de la présentation) à Visa pour Hyde Park que nous vous avons déjà proposé. A conseiller également pour une première reprise de contact avec la langue anglaise.

Starting Blocks



CARRE D'AS COKTEL VISION

STARTING BLOCKS

(Simulation) : ▲

Après avoir choisi le continent sur lequel vous désirez disputer toutes les épreuves sportives, vous vous trouvez confronté aux disciplines suivantes : 400 m plat, 50 m nage libre, cyclisme sur piste, saut à ski et, pour terminer, parachutisme.

D'un graphisme correct et d'une animation acceptable,

DAKAR 4×4

(Simulation) : ▲

Prolongez les sensations du Paris Dakar tout en supprimant tous les risques mortels d'une telle course (il faut reconnaître que les victimes ont été nombreuses cette année !). Après avoir fait une prévision des vivres et des pièces détachées, c'est le départ de tous les concurrents.
L'écran divisé en deux parties vous permet d'être sur le terrain et de voir parallèlement tout le circuit (sur une carte) ainsi que la position de vos adversaires. Il est déconseillé de sortir de la piste si vous ne voulez pas faire une utilisation intensive de pièces détachées.

D'un graphisme un peu nu (normal, c'est le désert), il n'est pas si facile que cela de parvenir au bout de la piste ! A noter que vous pouvez atteindre une vitesse de croisière correcte... ■



Dakar 4×4

Fidèle à lui-même, J. Debug a toujours cet aspect filiforme et il se déplace toujours d'une manière assez bizarre...



Balade au pays de Big Ben

BALADE AU PAYS DE BIG BEN

(Educatif) ▲

Grâce à Alice et son pays des merveilles, les élèves de 6e et 5e peuvent faire des progrès dans l'approche de la langue anglaise.



TTRACER
(Simulation) : ▼

Redescendons un peu sur terre pour passer à un sport qui est très éprouvant et astreignant : la course de motos. Vous avez à votre disposition 12 circuits de Grand Prix et avant chaque départ, il faudra faire de bons temps aux essais pour être placé le mieux possible par rapport à vos 15 adversaires.

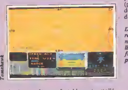
Bien que les extérieurs de pistes soient nus, vous trouverez plaisir à jouer avec ce logiciel car la moto a une très bonne réponse et le bruitage est, lui aussi, réaliste...





TTracer

TOMAHAWK
(Simulation) : ▼



Tomahawk

Après vous être confortablement installé dans le cockpit, vous faites votre check-liste et êtes alors fin prêt pour votre premier combat ; mais attention, n'oubliez pas que vous êtes aux commandes d'un hélicoptère et que vous devez vous préparer à ressentir des sensations plus vraies que vraies...

Seul simulateur d'hélico, ce logiciel est à conseiller très fortement car il est doté d'une bonne animation, d'une carte détaillée et d'un véritable réalisme. Les combats sont air/air ou air/sol ; dommage simplement que le graphisme des éléments extérieurs ne soit pas très réaliste, lui...

FIGHTER PILOT
(Simulation) : ▼

Fighter Pilot vous propose tout simplement de devenir pilote de chasse sur un F-15 Eagle, alors vous n'avez pas intérêt à refuser ce genre d'expérience ! De toute façon, si cela peut vous rassurer, vous pourrez faire de multiples entraînements (pour l'atterrissage, en vol ou en exercice de combat aérien) avant d'être propulsé dans un véritable combat air/air...

Doté d'une bonne animation dans un environnement 3D, ce logiciel propose une navigation, une attaque et un combat réalistes ; de plus, la carte présentée est suffisamment détaillée pour que vous vous précipitiez dans le F-15 sans plus attendre !



Fighter Pilot

Night Gunner





NIGHT GUNNER
(Arcade) : ▼

Un dernier petit tour dans les airs avec ce logiciel qui vous donne une grosse responsabilité : défendre l'avion à bord duquel vous vous trouvez en qualité de canonnier lors d'une mission de nuit. Vous devez défendre votre appareil des attaques d'avions de chasse avant de passer à la phase de bombardement et attaque au sol, sans oublier l'œuvre de la D.C.A. !..

D'un graphisme moyen, il faut noter que la phase de combat air/air est quand même de meilleure qualité que la phase de combat air/sol ; malgré tout, Night Gunner peut vous amuser quelque temps...

▼4 ACES







Airwolf

Bomb Jack





BOMB JACK
(Arcade) :

Est-il encore nécessaire de vous présenter ce cher Jack qui, armé de sa seule cape, s'élance tel Superman pour récolter toutes les bombes existantes ?... Pour ceux qui ne le connaîtraient pas encore, sachez que l'action se passe aussi bien sur fond de pyramide que d'Acropole ou de décor moderne ; les bombes doivent de préférence être ramassées dans l'ordre où elles s'allument et il ne faut pas négliger les différents bonus qui donnent des possibilités supplémentaires.

Ce logiciel est à posséder absolument ! Graphisme réussi et superbe animation sont là pour vous rendre le jeu agréable. Et si vous n'arrivez pas à aller très loin, Amstar vous a déjà indiqué comment avoir des vies infinies...

COMMANDO (Arcade) :

Tout de kaki vêtu, Super Joe n'a qu'une pauvre mitrailleuse et six grenades pour affronter toutes les armées rebelles ! C'est donc dans une véritable mission de kamikaze que Joe va essayer d'aller toujours plus avant afin de détruire toutes les installations ennemies. Heureusement qu'il est possible de refaire un stock de grenades à chaque fois qu'un poste ennemi est tombé !...

Cette adaptation de jeu de café continue de susciter les passions ; si le graphisme n'est pas extraordinaire il faut reconnaître que la rapidité d'action l'est et qu'il vous faudra énormément d'habileté et de résistance pour parvenir à vos fins !...



Commando

AIRWOLF (Arcade) :

Les inconditionnels de la 5 reconnaîtront tout de suite la musique qui accompagne l'action de ce logiciel : il s'agit en fait de Supercopter...
Vous allez enfin pouvoir vous identifier à Stringfellow Hawke et remplir la mission suivante : aller délivrer cinq importants savants américains qui sont prisonniers dans une base souterraine se trouvant dans le désert sans pitié de l'Arizona...

Bien que le graphisme ne fasse pas du tout penser à Supercopter (contrairement à la page de présentation de Airwolf 2) cet hélicoptère qui rappelle à un gentil requin à hélice risque fort de vous donner du fil à retors (non retordre) grâce à une animation de qualité.



Frank Bruno's boxing

FRANK BRUNO'S BOXING
(Simulation sportive) :

Vous êtes dans un état d'esprit tel que vous pensez qu'il y a des coups qui se perdent ? Alors plutôt que de passer de la pensée aux actes, nous vous conseillons de monter sur le ring et de vous défouler sans aucun remords (dans la limite des coups permis, bien sûr !). Nous sommes certains que vous vous sentirez dans une forme excellente lorsque vous aurez mis K.O. les huit adversaires qui vont successivement se présenter...

Frank Bruno's boxing est une simulation qui a marqué dans les annales des sports de contact, bien que son succès ne puisse être dû au graphisme qui se révèle être un peu "grossier".

PAPERBOY (Arcade) :

Transformez-vous le temps d'un jeu en distributeur de journaux dans une banlieue américaine ; sur votre vélo vous passez de maison en maison et lancez un journal aux abonnés et, en plus, vous êtes autorisé (il est même recommandé) à casser les vitres des maisons qui ne sont pas clientes (ça leur apprendra !). Mais, attention, vous devez effectuer cette distribution pendant 7 jours consécutifs et les rues sont pleines de danger tels que des grillez d'égoût, des voitures, des skateboards ambulants, des


Paperboy

ouvriers, des ivrognes, des tondeuses à gazon ou autres... Alors, bon courage !

Cette adaptation de jeu d'arcade (encore une !) est réussie pour ce qui concerne le côté graphisme ; par contre, il est regrettable que le déplacement de Paperboy ne soit pas très rapide et surtout qu'aucune musique n'accompagne ce logiciel.

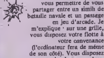
GHOSTS'N' GOBLINS (Arcade) :

Les faits de départ de Ghosts'n' Goblins sont tout à fait classiques : vous, preux chevalier sans peur et sans reproche, devez arracher votre belle damoiselle des griffes d'un odieux seigneur complètement démoniaque ; seulement tous les dangers qui vous guettent vous transforment au moindre contact en un pauvre tas d'os...


Ghosts'n Goblins

Nous devons ce jeu à une étroite collaboration entre Capcom et Elite et il faut dire que Ghosts'n' Goblins a (et mérite) autant de succès que Commando ; en effet, seuls les spécialistes du joystick peuvent espérer maîtriser toutes les actions de ce jeu.

BATTLE SHIPS (Arcade/Réflexion) ;



Voici un logiciel qui ve vous permettre de vous partager entre un simili de bataille navale et un passage en jeu d'arcade. Je m'explique : sur une grille, vous disposez votre flotte à votre convenance (l'ordinateur fera de même de son côté). Vous disposez ensuite de plusieurs salves, pour essayer de toucher l'ennemi. Puis vous passez à la phase arcade où vous voyez petit à petit les bâtiments endommagés.

Ce logiciel a l'avantage d'avoir des parties où le graphisme est très fin et coloré ce qui le rend attrayant ; par ailleurs, même si le thème de la bataille navale n'est pas original, il peut permettre de passer d'agréables moments.


Battle Ships

BOMB JACK II (Arcade) :

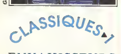
Si vous êtes un peu lassé de votre "Superman volant" rencontré dans le premier épisode de Bomb Jack, faites connaissance avec le second qui, lui, s'il ne vole plus, est désormais armé d'un poignard et peut donc se révéler dangereux dans les 40 décors qui sont offerts...

Dans cette deuxième version, le principe de jeu reste le même mais il faut reconnaître (d'après un avis général) que le n° 2 est un peu moins bon dans le plaisir qu'il apporte... mais il est loin d'être nul !...


Bomb Jack II





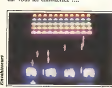


Glouton

CLASSIQUES 1

ENVAHISSEURS
(Arcade) : ▲

Alerte, alerte ! Les envahisseurs sont annoncés par vagues successives très groupées et qui descendent très doucement (mais d'une manière très efficace) vers notre planète... Une fois de plus, vous êtes seul contre tous avec seulement un canon et trois abris contre tes ennemis ! Attention à ne pas tirer sur vos abris car vous les émietteriez !...



Envahisseurs

Enfin, bon courage lorsqu'il ne reste plus qu'un ennemi car il vous attaque avec l'énergie du désespoir...

GLOUTON
(Arcade) : ▲

Imaginez un labyrinthe tout semé de pastilles ; mais non, ce n'est pas l'histoire du Petit Poucet ! Mais simplement d'un glouton très friand de tout ce qui se trouve sur son chemin... Mais il doit faire très attention à ne pas rencontrer les fantômes très vifs et très voraces... Un dernier détail : 5 parcours sont à la disposition de votre glouton (que nous pouvons appeler plus traditionnellement Pac Man...).

INFERNAL BREAKOUT
(Arcade) : ▲

Et un casse-brique, un ! Celui-ci comporte dans son nom la qualification d'infernal mais je peux vous assurer qu'il n'est pas superflu !... En effet, vous cassez gentiment les briques de votre tableau lorsque, soudain, apparaît sournoisement une autre "batte" qui vous renvoie la balle avant que vous ayez pu toucher les briques restantes, alors, il ne vous reste plus qu'à essayer de ruser avec les angles que vous pouvez donner à vos retours pour échapper à la vigilance de cette deuxième batte (ce qui est tout à fait possible car la balle réagit véritablement suivant l'endroit où elle frappe sur la batte...).

Comme son nom l'indique, cette compilation regroupe "les" 3 jeux d'arcade de base qu'il faut posséder et auxquels on revient avec plaisir. Ici, ils bénéficient d'une bonne animation permettant un véritable défoulement...

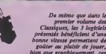
Grand Prix

GRAND PRIX
(Arcade) : ▼

Une fois équipé, dès que vous êtes en position de départ sur la piste, surtout ne faites pas de surplace car les dangers se trouvent partout ! Ils peuvent très bien survenir par derrière sans prévenir... Alors prenez de la vitesse, récupérer les points et bonus se trouvant sur la piste, slalomer entre les autres véhicules et surtout, surtout évitez les ambulances car autrement, vous aurez de gros bobos !...



Pengo



De même que dans le premier volume des Classiques, les 3 logiciels présentés bénéficient d'une bonne vitesse permettant de goûter au plaisir de jouer, bien que graphiquement, ces

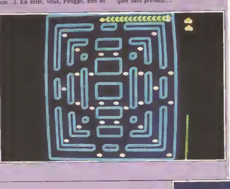


Infernal Breakout

réalisations soient fort loin de chefs-d'œuvre.

PENGGO (Arcade) ▼

Voici un logiciel qui colle parfaitement avec le temps de saison (rectification : le temps qui devrait être le temps de saison...). En effet, vous, Penggo, êtes en pleine banquise découpée en petits carrés bleutés comme des diamants. Vous remarquez bien vite qu'une simple pression sur l'un d'eux vous permet de le déplacer (si aucun obstacle ne l'entoure) ; dès lors vous avez une partie du but de ce jeu : il suffit d'en aligner trois... Détrompez-vous si vous pensez que c'est super facile ! Car les monstres sont là et veillent pour vous croquer sans prévenir...


Arnold





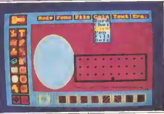
ARNOLD (Arcade) ▼

Il y a des moments où je me demande vraiment si Arnold ne souffre pas de quelque problème digestif ! En effet, chaque fois qu'il part (les yeux remplis de gourmandise) ramasser tout ce qui traîne dans un labyrinthe, il n'arrête pas de s'agrandir ! Et le problème est le suivant : il est interdit à Arnold de se retrouver sur lui-même... Quand, en plus, il faut terminer tout le parcours dans un temps limité, vous vous rendez compte que vous n'allez pas forcément parcourir les cinq tableaux qui existent en cinq minutes.

LORIGRAPH
(Utilitaire)

Grâce à ce logiciel, vous avez la possibilité de créer des dessins ; son utilisation est d'une telle simplicité qu'il ne rebutera pas le débutant ! En effet, grâce à un menu d'icônes, vous pouvez sélectionner n'importe quelle fonction : couper, coller, reproduire, symétriser, tracer, effacer ou écrire...

Il faut malgré tout être conscient du fait que vous n'avez pas entre les mains un outil aussi puissant que d'autres utilitaires graphiques (comme OCP Art Studio par exemple) mais vous pouvez déjà réaliser de "belles œuvres".



Lorigraph

BUDGET FAMILIAL
(Utilitaire)

Voici une gestion de compte bancaire facile, pas chère et... complète. Jugez plutôt : non seulement vous suivez à l'écran toutes vos opérations bancaires mais en plus vous pouvez rentrer un budget prévisionnel que vous pourrez comparer avec votre solde bancaire le moment venu. Par ailleurs en plus d'une analyse budgétaire, vous pouvez construire des histogrammes pour poste défini et visualiser ainsi où va votre argent et dans quelle proportion...



Budget Familial



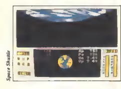


Enfin, l'option impression n'est bien sûr pas à négliger !
De part sa présentation claire et simple et ses possibilités, Budget Familial est à conseiller à tous ceux qui veulent des traces annuelles de leurs dépenses !

SPACE SHUTTLE
(Simulateur)

Confortablement installé dans votre navette spatiale, vous suivez votre mise sur orbite afin de remplir votre mission qui est capitale : il vous faut récupérer un satellite grâce au bras manipulateur...

Si le sujet est très intéressant, il est des aspects d'animation qui risquent de vous faire grincer des dents (ex. : formation des nuages dans le ciel...).


Space Shuttle

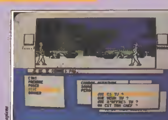


MGT
(Arcade/Aventure)

Votre mission est très claire mais loin d'être simple : vous devez détruire le cerveau qui commande la cité Mégabase... Pour parvenir à vos fins vous ne disposez que d'un seul et unique outil mais quel outil ! Il s'agit du Magnetik Tank ou MGT, vaisseau unique en son genre qui a un mode de déplacement sur coussin d'air...

Ce logiciel a tout pour plaire : l'originalité du sujet, un graphisme en 3D agréable et reposant (normal c'est tout bleu...) et une animation donnant de tels effets d'inertie que vous risquez fort d'être déroulé avant d'avoir effectué plusieurs minutes d'entraînement !... A voir absolument.


MGT


Sapiens

SAPIENS
(Aventure)

Une grande majorité de jeux vous propulsent dans le futur vers des galaxies inconnues peuplées d'étranges dangers. Cette fois, au contraire, vous faites un sérieux retour en arrière puisque vous vous glissez dans la peau d'un homme de Néanderthal qui a comme première règle de vie : survivre ! Ce concept de base passe aussi bien par la chasse que la recherche de points d'eau, de plantes médicinales ou la taille d'armes à partir du silex. Toutes ces actions supposent une qualité qu'il vous faudra développer : le don d'observation.

Superbe logiciel (d'ailleurs primé par notre confrère Tilt) présentant une multitude de lieux différents grâce à des algorithmes de vision fractale en perspective ; par contre, le choix des couleurs laisse un peu à désirer...

L'AIGLE D'OR
(Aventure).

Armé seulement d'un pied de biche et d'une corde, vous pénétrez dans le château qui, dit-on, renferme une multitude de trésors. Le pied de biche sera utile pour ouvrir les coffres que vous trouvez dans certaines pièces et la corde pour se tirer d'une oubliette ; quant aux pièces où il fait tout noir, une torche suffira pour pouvoir continuer l'exploration qui, je l'espère, vous mènera à l'Aigle d'Or symbole de la puissance.

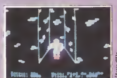
Avec l'Aigle d'Or, vous risquez fort d'errer sans fin dans ces 64 pièces qui sont souvent dotées d'un graphisme minimum (mais qui ne manquent pas d'intérêt...). Alors, un conseil : faites donc un plan !

LE 5e AXE
(Aventure)

Pénétrez au cœur de l'horreur et dans une dimension encore inconnue de tous avec ce logiciel qui vous annonce la fin prochaine de l'univers par dissolution totale. Le responsable de ce phénomène irréversible est le professeur Gern qui a déclenché un processus où les cyborgs sont dérégiés. Vous êtes donc la dernière chance de l'humanité !


Le 5ème Axe

L'action se déroule horizontalement à l'écran grâce à un scrolling de bonne qualité qui tremble à peine ; de plus, elle est accompagnée d'une musique agréable et de cris "déchirants" lorsque vous êtes touché !...


L'Aigle d'Or



Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :
51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

DIZZY DICE

Simulation■

Que diriez-vous de faire, pendant un petit moment, comme si nous étions à Las Vegas ? Un peu d'imagination suffit pour se laisser transporter au milieu de tout ce luxe étalé et de cet appât du gain représenté par chaque machine à sous !..
Avec une mise initiale de 10 points, s'affichent sous vos yeux ébahis les 4 premières cases : citron, fraise, cerises, cerises. Peut-être qu'en maintenant les deux cases cerises, le prochain tirage permettra d'atteindre le Jack-Pot ! Lorsque le "coup" réussit, il reste encore une dure décision à prendre : allez-vous tout simplement récolter votre gain ou bien vous laisserez-vous tenter par le jeu en jouant les gains à une espèce de roulette ? Cruel dilemme car s'il n'est pas évident de gagner, il est très facile de perdre ! Seulement, il faut avoir l'esprit très joueur pour se risquer à ce genre de jeu. (Et puis, après tout, dans le cas présent, la ruine irrémédiable ne vous guette pas vraiment !)...

Notre avis :

Cette simulation de machine à sous possède un graphisme attrayant et a l'avantage de présenter une option donnant une dimension supplémentaire à un simple jeu de machine à sous : dans ce cas, il suffit de sélectionner le mode banque où votre objectif est de faire sauter la banque.



OLLI AND LISSA

Arcade■

Attendez-vous à tout car nous allons vous demander de faire une B.A. d'un style tout à fait particulier ! En effet, il s'agit d'aider un fantôme et plus précisément le fantôme du château de Shilmore. Votre mission consiste simplement à faire en sorte que ce gentil fantôme devienne invisible et puisse ainsi hanter le plus tranquillement du monde un promoteur immobilier.
Maintenant que vous connaissez le but, il faut quand même vous donner les moyens d'y parvenir ! Vous êtes Olli et vous avez huit objets magiques à ramasser et à stocker dans un récipient. Bien entendu, vous allez rencontrer des obstacles et de plus vous n'avez qu'une réserve moyenne d'énergie pour ramasser chaque objet ! Alors, une fois l'objet en votre possession vous pouvez aller faire une petite visite à Lissa et lui faire un petit bisou pour récupérer de l'énergie. Ensuite (et ensuite seulement !) vous passez au tableau suivant.

Notre avis :

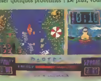
Nous pouvons qualifier ce logiciel de jeu tout à fait mignon et divertissant ; le graphisme est correct, la musique agréable et il y a par-ci, par-là une petite note d'humour (à vous de le découvrir !...)...



RIDING THE RAPIDS

Simulation sportive■

Après une bonne journée de travail, j'ai une solution radicale à vous proposer pour vous rafraîchir les idées et canaliser tout votre trop-plein d'agressivité : une petite descente de rapides en canoe-kayak...
Mais faites attention car malgré tout ce n'est pas une promenade de santé que je vous propose ! Tout d'abord, quatre circuits différents sont à votre disposition avec de nombreux obstacles tels que des rapides bien sûr, mais également des rochers ou des îles qui risquent de vous poser quelques problèmes ! De plus, vous



n'êtes pas autorisé à effectuer le parcours n'importe comment : il vous faut passer obligatoirement à la droite des bouées rouges mais attention si vous les touchez vous avez 5 s. de pénalités et si vous ratez la porte, ce seront 10 s. de pénalités ! Et toc !

Notre avis :

Si vous n'avez pas un graphisme d'une extraordinaire finesse, vous avez par contre une bonne animation avec un déplacement et un équilibre qui ne sont pas toujours évidents à maîtriser : vous pouvez suivre votre course vue du dessus et vue de devant !... Enfin, vous avez la possibilité de modifier les parcours en manipulant à votre guise tous les obstacles possibles... Intéressant, non ?

FAISONS PLUS AMPLE CONNAISSANCE

de gauche à droite François GAY, François et Agnès BONNEVILLE

Après avoir découvert le logiciel Han d'Islande, nous avons eu envie de connaître les personnes qui étaient respansables d'une telle réalisation ; nous vous livrons donc sans plus attendre le fruit de nos recherches qui nous ont menés dans le Jura, très exactement à Orgelet.

Tout d'abord, sacrifions à la tradition en faisant les présentations : il y a François Bonneville, scénariste et programmeur du logiciel ; il a à ce jour 21 ans et prépare une maîtrise d'informatique générale à l'université de Besançon (sans commentaire !...). Il était donc capable de tout faire dans ce logiciel à part les dessins à cause d'un petit problème de "coup de patte" ! Il a donc fait appel à sa petite sœur Agnès, (qui a quand même 18 ans !) qui prépare son Bac en suivant une Term. C, d'une part, et à un copain, François Gay qui fait à 23 ans l'école des Beaux-Arts d'autre part. Il faut savoir aussi que dans l'équipe, seul François B. a des connaissances dans le domaine informatique



Vous vous posez sans doute la même question que nous : comment et pourquoi François B. a décidé de faire une adaptation sur micro d'un roman d'auteur classique ? La réponse est très simple ; il a suffi de rassembler les ingrédients suivants : tout d'abord, il y a à la base une passion pour Victor Hugo et, ensuite, la découverte par le biais d'une émission de radio sur France Culture d'une série d'émissions présentant Han d'Islande, ce titre pratiquement inconnu paru dès 1823 (Tiens ! à cette époque, Hugo avait l'âge de François B. !). Cette émission lui donna l'envie de se procurer le roman et sa lecture le décida à en faire un scénario pour jeu d'aventure (Ah si Hugo savait ça !). Le seul problème était la longueur de l'œuvre qui se passe, je vous le rappelle, en Norvège ; en effet, Ordener Guldenlew a vécu de tels événements que le bouquin a un volume qui pourrait paraître indigeste au départ. C'est pourquoi François B. a supprimé toutes les parties du roman où le héros n'est pas présent.

Il est temps de passer à la réalisation du logiciel. François commença par dessiner une carte à partir de toutes les indications données par le roman : la grande aventure avait alors commencé ! Heureux possesseur d'Amstrad notez bien le fait suivant : François B avait commencé à réaliser Han d'Islande sur Spectrum et il proposa alors son logiciel à Loriciels qui lui répondit : "Nous sommes intéressés par le sujet mais en ayant une version sur Amstrad". Aussitôt dit, aussitôt fait... C'est alors le début d'une collaboration entre François B. et Loriciels qui a fait évoluer petit à petit le logiciel ; c'est ainsi que par exemple, est apparu le scrolling latéral lors des déplacements a l'écran Cette évolution du jeu a d'ailleurs constitué le plus gros problème pour François B. car qui dit évolution du jeu, dit évolution des routines en langage machine..

Et les graphistes dans tout ça ? Eh bien, voilà : François B. leur a écrit un petit utilitaire graphique, les a mis devant l'écran du 6128 et s'est fié à leur inspiration en leur donnant simplement des indications du genre : "là, je veux un bourreau là, je veux une cathédrale et là.. ". Tout s'est très bien passé à part certains "débordements" d'Agnès ; trouvant qu'il n'y avait pas assez de femmes dans le scénario, elle en a dessiné quelques-unes que François B. a intégré par la suite au logiciel (entre nous, elle a bien eu raison !).. Nous tenons à vous décrire comment les dessins ont été faits car cela représente un temps de travail très impressionnant. En effet, tous les dessins ont été fait point par point et il faut compter 3 h pour un dessin ! Sachant qu'il y a 77 dessins de base je vous laisse faire les comptes !...

Pour une première réalisation on peut dire que le trio a fait fort ! En effet, alors que Han d'Islande est à peine sur le marché des logiciels, il existe déjà des contacts entre Loriciels et avec les Editions Robert Laffont qui, eux, lancent une collection qui présente toutes les œuvres complètes de Victor Hugo sous le nom suivant : collection Bouquins. Intéressant, non ! Surtout si ce logiciel vous donne l'envie de lire le roman à moins que ce ne soit à partir des extraits des émissions de France Culture qui sont livrés avec le logiciel sur une cassette audio !...

Pour terminer, nous vous livrons une confidence de François B le deuxième logiciel est déjà en préparation ; il sera complètement différent puisqu'il suivra un scénario totalement original et puis il y aura un total changement d'époque puisque l'action sera liée à la mythologie grecque !... Alors, rendez-vous est pris pour sa sortie.

C. V.

CHICHE, ON PROGRAMME ?

Michel ARCHAMBAULT

De quelles fonctions BASIC à se mordre le clavier va-t-il nous parler ce mois-ci ? D'aucune ! Mon sujet n'est pas traité dans le manuel AMSTRAD, donc ne dérangez pas la fine pellicule de poussière qui le recouvre (oh que c'est méchant, ça...). En effet je vais vous parler d'une chose super primordiale en programmation BASIC, mais dont on ne soupçonne pas l'importance avant que le listing s'allonge. Il s'agit de l'art et de la manière de bien numéroter ses lignes.

Ce n'est pas pour faire joli ou pour que le programme fonctionne mieux (le BASIC se moque de vos numéros pourvu qu'ils soient dans le bon ordre), mais c'est uniquement pour simplifier la vie de celui qui programme. Et pour ce qui est d'améliorer son petit confort, vous pouvez me faire confiance. Voici donc mes petites astuces. Elles sont basées sur les concepts suivants :

— un programme ne fonctionne jamais du premier coup ;

— un programme qui marche bien n'est jamais définitif. Il y aura toujours quelque chose à modifier, à insérer ;

— dans un programme nouveau il est pratique de récupérer des passages conçus dans des programmes antérieurs (gain de temps et d'aspirine) ;

— lorsque l'on se replonge dans un listing terminé il y a plusieurs mois, on a l'impression qu'il a été écrit par quelqu'un d'autre. Sauf si on peut se repérer à certaines habitudes personnelles ;

— qu'un numéro de ligne fasse un ou cinq chiffres, pour l'occupation mémoire c'est exactement pareil : deux octets ;

— la commande AUTO est une incitation à commettre les pires erreurs de stratégie. Donc à éviter.

LES LIGNES DU DEBUT

On commencera par 10. C'est banal mais ça contient toujours les mêmes choses :
1. Le nom de huit lettres maxi qui a servi de sauvegarde.
2. Son rôle, succinctement.
3. Nom ou initiales de l'auteur.
4. Si c'est un programme recopié, la référence bibliographique (nom de la revue, numéro, page).
5. La date de la **dernière retouche**, ce afin de reconnaître la version la plus récente...

Qu'importe si cette ligne 10 est longue et occupe plusieurs lignes à l'écran : après un LOAD on fait toujours LIST 10 et on a tous les renseignements utiles.

La ligne 20 est également un REM pour des renseignements complémentaires. Ça commence en fait en ligne 30 ou 50 où l'on pose les "status", genre DEFINT I-N, OPENOUT"BIDON", etc.

La ligne 100 est un numéro sacré, celle des déclarations de DIM. Deux raisons à cela : on veut modifier un vieux programme et on y lit la variable V$(N,R) ; quel est son DIM ? Réflexe LIST 100. Sinon on devrait éplucher tout le listing ! Le programme n'est pas encore dans sa partie "dynamique", donc ces DIM sont à l'abri d'un GOTO qui ferait repasser par cette ligne (= plantage).

Réservez les lignes 110 à 190 pour des REM qui légenderaient ces DIM, exemple ce que représente en fait la colonne 3 du DIM V$(100,4).

Ligne 200 à 990 : mettez-y ce que vous voudrez mais attention ! C'est une zone où le programme ne passera **qu'une seule fois.** Celui qui m'écrit

2350 GOTO 420

je lui fais manger son listing !

Ces lignes constituent le domaine privilégié pour y rassembler des DATA et l'appel du titre, exemple 300 GOSUB 20000. Ligne 990 nous terminons la zone "aller simple".

LE MENU EN 1000

C'est le "rond point" du programme ; le menu propose plusieurs voies. Lorsque la voie choisie est terminée il y a retour automatique à ce menu principal, pour proposer une autre direction, ou la sortie du programme...

Cela vous rappelle les (bons) logiciels du commerce, qu'il s'agisse de jeux ou d'utilitaires.

Mais pourquoi faire commencer le menu principal en ligne 1000 ? Parce que 1000 c'est facile à retenir. Ainsi si dans un de vos programmes il vous arrive un avatar, un bug surprise ou un arrêt par la touche ESC, vous ne serez pas obligé de relancer par RUN (et perdre ainsi toutes vos valeurs en mémoire). Il suffira de "mettre dans le mille" en tapant le célèbre

GOTO 1000

Si vous saviez comme c'est pratique ! Pas besoin de listing, surtout quand c'est un programme très ancien ou écrit par un collègue qui utilise la même astuce.

Je vais être plus concret en vous donnant un exemple simpliste :

```
1000 ' MENU
1010 CLS  ' Très important ce CLS ..
  . Des LOCATE et PRINT pour proposer les options : 1 = Saisie 2 = Sauvegarde 3 = Chargement 4 = Edition 5 = Quitter
1150 INPUT "Votre choix ", C
1160 ON C GOSUB 3000, 5000, 6000, 7000, 2000
1170 GOTO 1000
2000' final
2010 CLS : PRINT "Termine"
2020 END
```

Examinez bien les lignes 1160 et 1170 : toutes les charnières sont là ! En deux lignes... Remarquez que si par la suite vous voulez ajouter une option la correction sera vite faite.

LES LIGNES [illegible]

Ce sont ces "lignes de débuts de modules", dans l'exemple précédent ce sont 1000, 2000, 3000, 5000, 6000 et 7000.

Ce sont toujours des REM, et ce sont toujours des multiples de mille parce que c'est à la fois plus clair et plus pratique.

Quand dans un listing on trouve un GOSUB 2740 (au lieu de 3000) on voit tout de suite qu'il s'agit d'un débutant. Je vous ai dit que c'était plus pratique ces multiples de 1000, alors je vais vous raconter pourquoi :

1. On laisse de nombreux numéros de lignes libres entre le dernier et le prochain "mille". Donc on pourra par la suite "gonfler" ce module sans problèmes.

2. On fait souvent appel au même sous-programme, exemple GOSUB 5000. Ce nombre est facile à retenir, pas besoin de consulter le listing. Mais croyez-vous que l'on retiendrait aussi facilement un GOSUB 4630 ?

3. Certains modules sont frères jumeaux et ne diffèrent que par quelques points. Exemple : le sous-programme "Sauvegarde" en 5000 et le "Chargement" en 6000. Alors on tape le premier en entier, mais pour le second le paresseux que je suis le tape par SHIFT COPY. Il suffit de remplacer 5 par 6 et PRINT#8 par INPUT#8. Eh oui ! il fallait y penser ..

Petite dérogation à la règle : si un de vos modules a lui aussi besoin d'appeler souvent un petit sous-programme, et qui ne peut servir **qu'à lui**, on pourra le mettre dans une ligne en 500. Exemple pour le sous-programme en 4000 on pourra trouver des GOSUB 4500 (ou 4800).

LE CHOIX DES NUMEROS DE LABEL

Comme les numéros de lignes peuvent aller de 1 à 65535, on dispose donc de 65 LABELS en mille possibles, de 1000 à 65000. OK ? les hypo-matheux ?

Jamais vous n'aurez besoin de plus de 65 sous-programmes ! (Mon plus gros programme en BASIC devait en avoir une trentaine) Donc n'hésitez pas à prendre des numeros très élevés, c'est le même tarif que pour les petits, deux octets je le répète Et c'est là qu'apparaît une autre astuce pour des modules propres au programme, c'est-à-dire qui ont peu de chance de resservir dans un autre, allez-y de 2000 à 29000 (environ). Pour ceux qui risquent fort de resservir pour tout autre chose, alors là de 30000 à 65000. (= sous-programmes dits ''utilitaires''). Pourquoi ?
Une fois le programme terminé et sauvegardé vous ferez un DELETE de tout ce qui est au-dessus, puis SAVE''UTILDIV'' (suivi de ,A si vous avez un CPC 464). Lorsque vous créerez un autre programme vous n'aurez qu'a taper MERGE''UTILDIV'' et ils viendront rejoindre votre listing.

[illegible]

Je sais que certains d'entre vous sont en train de pester en disant ''c'est bien son truc des lignes en mille, mais il aurait pu le dire plus tôt ! Je ne vais tout de même pas retaper mon programme-vedette !''. Bien sûr que non ! Mais grâce à RENUM moins de cinq minutes vont suffire a transformer votre numérotation catastrophe en numerotation super pro Vous voulez parier ?

Tout d'abord vous allez inserer les lignes de REM qui manquent peut-être Par exemple celles qui deviendront des labels. S'il manque le REM de la ligne 10, creez le en 8.
Si des insertions sont impossibles parce que deux numéros se suivent (exemple 452, 453), tapez RENUM et tout sera espacé de dix unités (en commençant à la ligne 10) Vous pourrez alors insérer des numéros ''en cinq'' (365, 485. .).
Deuxième point, préparez-vous une touche de fonction qui écrira RENUM suivi d'un espace Exemple le ''7'' du pave numerique

KEY 135, ''RENUM ''
Puis une autre qui écrira LIST + un espace Je conseille le 3 du pavé numérique
KEY 131, ''LIST ''. Et c'est parti !
LIST, puis ESC. Tiens ! ma ligne de DIM est en 40 Aussitôt
RENUM 100,40 puis LIST... ESC
Ma ligne ''Menu'' est en 210
RENUM 1000,210 puis LIST 1000— . -
ESC RENUM 2000, 1340 etc.

Cette commande RENUM est super rapide mais aussi super fiable : elle va modifier en même temps **le contenu** des lignes Ainsi tous les THEN GOTO 210 vont être transformes en THEN GOTO 1000, et ce même dans la zone ''au-dessus'' de 1000 Vous ne courez absolument aucun risque de bug Seuls les contenus des REM ne sont pas touchés.

Et vous allez poursuivre ces RENUM en cascade jusqu'au bas du listing Vous aurez à faire autant de RENUM qu'il y aura de lignes labels C'est rapide.
Et n'oubliez pas de sauvegarder.
Si vous disposez d'une imprimante je vous promet une très agréable surprise : votre listing est transfiguré, tout y apparaît avec clarté Encore un petit ''plus'' , vous connaissez les marqueurs fluos ? Passez-en sur toutes les lignes de labels. Alors là c'est tellement clair que ça vous donne envie d'entreprendre d'autres programmes.
Et votre ancien listing ? N'en faites pas des confetti, il peut encore faire un heureux ! Faites-en une grosse boulette bien serrée et jetez-la à votre chat, ils adorent jouer avec çà (Du moins le mien, car il ne connaît rien au BASIC même s'il adore arpenter mon clavier)

CONCLUSION

Vous voyez qu'une chose d'aspect aussi derisoire que la numerotation des lignes est en fait super importante, parce qu'elle va très indirectement nous faire gagner beaucoup de temps sur la programmation Ici encore, quelques bonnes habitudes à prendre .
Ceci mis à part, avouez que je vous ai bien eus ! dès l'instant ou j'ai critique la commande AUTO vous vous attendiez à un calembour, idem pour les mots ''ligne'' et ''numéro''. Eh bien c'est perdu... Ils etaient trop faciles, mais si ça vous tente.

BILLY II

Arcade ●



La banane au vent, Billy (voir Billy la banlieue) chemine dans la cite de gratte-ciel éleves au lait de béton Dans son cœur malheureux, une sourde plainte s'eleve en vain vers les azurs sélemiens en longs appels sans echo Las, sa belle attend en sa demeure la sonnerie stridente qui la tirera de sa solitude atroce. Mais pour cela Billy doit récolter les deniers indispensables à l'appel sus-décrit.

Ma que malheur, le coup de télephone doit être passé avant minuit, sinon la belle



enfant sera partie avec Ricky le Tetard. La cité est parcourue d'un réseau souterrain de galeries. Celles-ci contiennent les appareils indispensables au bon déroulement de cette aventure. On trouve : des régenerateurs de santé ; des téléphones et bien sûr des jeux vidéos. Ces jeux sont l'occasion de ramasser quelque argent ou bien d'en perdre, cela dépend beaucoup de votre habileté. Il faut impérativement remporter une partie pour se voir attribuer un bonus en dollars Ces points viennent s'ajouter au 200 du départ, les points de santé quant à eux vous indiquent votre force Eh oui car Ricky a envoyé ses lieutenants pour freiner Billy et même l'arrêter completement

Pour cela ils n'hésitent pas à se battre à coup de poings, de couteaux et de battes de base-ball En général leur vitalité est assez importante et Billy risque d'y laisser des plumes s'il ne se défend pas rapidement.

Notre avis :

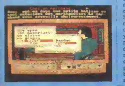
Billy II possède des graphismes mignons tout plein, il est pourtant dommage que l'affichage des tableaux se fasse si lentement Et puis on peut presque se promener en recherchant uniquement les jeux vidéos, car, ceux-ci, bien que très simples sont parfois amusants.

L'ANNEAU DE ZENGARA

Jeu de rôle ■

C'est par une belle matinée d'hiver (il fait d'ailleurs si doux qu'on se croirait plutôt en fin d'été) que je me promène tout doucement, chevauchant mon fidele compagnon, dans le royaume de Shengar, royaume voisin de Thulynte (Vous avez dit Thulynte ? Tiens, c'est bizarre, ce nom me rappelle quelque chose.) Je me trouve au beau milieu de la forêt, écoutant avec delectation les différents sifflements des petits oiseaux lorsque des plaintes viennent troubler cette harmonie

Après quelques recherches dans les broussailles je me trouve face à un vieillard qui tend desesperement la main dans ma direction ; instinctivement, je rapproche ma main de la sienne .. que n'ai-je pas fait là ! Car, en effet, un anneau s'est furtivement glisse à l'un de mes doigts et lorsque j'essaie de le retirer, l'opération se révele être absolument impossible ! . Dans le même instant, le vieillard a murmuré ces quelques mots . "Zengara. . la tour !" C'est ainsi que, malgre moi, je plonge dans le mystère de l'anneau de Zengara



Commençant par me rendre dans la ville de Zengara, je rencontre un magicien qui me donne des renseignements sur la tour et sur "anneau La tour est la propriété de Shadar, Prince des voleurs et des brigands et personne n'a jamais pu revenir vivant de ces lieux afin de dévoiler le secret qui y règne Pour ce qui est de l'anneau, j'apprends sans aucun enthousiasme que quiconque le porte, traîne la malchance (et même la mort) avec lui Maudit anneau que l'on ne peut même pas retirer ! Et pourtant, un magicien avait trouver la bonne formule , quel malheur qu'on la lui ait volee !... Mais qui sait peut-être que



Shadar n'est pas etranger à cette histoire et qu'en pénétrant dans "l'antre du fauve", bien des mysteres se trouveront éclaircis

Aussi, je respire un bon coup et je me précipite dans la gueule du loup...

Notre avis :

Il est précisé sur la jaquette de l'Anneau de Zengara que l'auteur du logiciel est celui de Fer et Flamme Franchement, il suffit de regarder les écrans pour le deviner même graphisme, mêmes icônes à sélectionner, même principe de jeu avec un scénario moins conséquent et des possibilités d'action par superposition de fenêtres. Vous ne risquez pas d'être dépaysé !